



Facultad de Filosofía y Letras
Máster en Patrimonio Histórico y Territorial

**La didáctica en el museo: el caso del Museo Nacional y Centro
de Investigación de Altamira**

Didactic in the Museum: the case of the National Museum and research center
of Altamira

Autor/a: Borja Garcia Pereira

Director/a: Javier Gómez Martínez

Curso 2017/ 2018

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. LA DIDÁCTICA EN EL MUSEO.....	4
2.1. NACIMIENTO Y ORIGEN	4
2.2. DEFINICIÓN Y EXPLICACIÓN	10
2.3. EL VALOR DE LA DIDÁCTICA	12
3. LOS FUNDAMENTOS DE LA DIDÁCTICA DEL MUSEO	16
3.1. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS QUE CONCIERNEN AL PUBLICO	16
3.2. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS REFERIDOS A LA EXPOSICIÓN.....	17
3.3. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS REFERIDOS AL PERSONAL DEL MUSEO	19
3.4. LA FUNCIÓN DIDÁCTICA DE LOS MUSEOS	20
3.5. PRINCIPALES ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	23
3.5.1. Las visitas.....	24
3.5.2. Los talleres	27
3.5.3. Los itinerarios y las rutas didácticas	29
3.5.4. Actividades complementarias y actividades internas.....	30
3.5.5. El Proyecto Educativo de Museo (PEM)	31
3.6. LOS MATERIALES DIDÁCTICOS	34
3.6.1. Tipos de materiales didácticos	35
4. LA DIDÁCTICA EN EL MUSEO NACIONAL Y CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE ALTAMIRA.....	39
4.1. ASPECTOS PREVIOS.....	39
4.2. EL SISTEMA DIDÁCTICO INTERDISCIPLINAR.....	42
4.3. LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	46
4.3.1. Visitas, itinerarios didácticos y otros tipos de actividades didácticas.....	46
4.3.2. Los talleres	53
5. CONCLUSIONES.....	59
6. ANEXOS.....	63
7. BIBLIOGRAFÍA	68

Resumen

El objetivo de este trabajo se centra en explicar y analizar qué son las actividades didácticas en el museo, cuál es su utilidad y señalar los diferentes modelos de estas actividades. Se realizará un estudio de todas estas cuestiones que son tan importantes para los museos ya que las actividades didácticas son una forma de atraer a visitantes diferente a la simple visita al museo. La segunda parte del trabajo enfoca estas cuestiones al caso del Museo y Centro de Investigación de Altamira, donde tienen un programa continuo sobre estas actividades didácticas. La finalidad en este caso es presentar y explicar las actividades didácticas del Museo.

Palabras clave: didáctica, aprendizaje, enseñanza, museo.

Abstract

The objective of this work is focused on explain and analyze what are the educational activities in the Museum, what is its usefulness and point out the different models of these activities. Will carry out a study of all these issues that are so important for museums since the educational activities are a way of attracting visitors other than simple visits to the Museum. The second part of the study focuses on these matters to the case of the Museum and research center of Altamira, where they have a program continuous on these educational activities. The purpose here is to present and explain the educational activities of the Museum.

Keywords: didactic, learning, teaching, museum.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se encuadra dentro de mi formación del máster Patrimonio Histórico y Territorial por la Universidad de Cantabria; tras realizar prácticas en el Museo de Altamira decidí enfocar mi tema de estudio en la didáctica, un ámbito importante en el museo. El trabajo está enfocado para seguir una línea de lo general, la didáctica en los museos, a lo particular, la didáctica en el Museo de Altamira. Los museos han tenido desde su creación una serie de obligaciones entre las que se encuentra la adquisición, conservación e investigación de obras, así como transmitir y exponer los testimonios materiales al público. Pero, además, la didáctica también ha formado parte inherente de las principales funciones del museo. En sus inicios se limitaba a folletos o pequeñas guías que se entregaban a los visitantes a la entrada o salida del propio museo, pero poco a poco se fue abriendo un mundo de posibilidades en el cual la didáctica se realiza de varias formas distintas, entre las que destacan las visitas, los itinerarios o recorridos didácticos o los talleres; todos ellos se analizan en el presente trabajo. El objetivo principal es explicar qué es la didáctica de museos, su evolución y su utilidad.

Para alcanzar ese objetivo se ha realizado una división del trabajo en tres grandes apartados temáticos. El primero de ellos se centra en el concepto de didáctica aplicada a los museos, se desarrollará el origen de la didáctica, poniendo especial atención a la creación de los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC) creados por los museos de España, además de definir y explicar el concepto de didáctica siempre enfocado en el ámbito de los museos, e ilustrar el valor que tiene la didáctica tanto para los museos como para los usuarios. En el siguiente apartado se establecerán una serie de principios referidos a la didáctica en el museo, así como la función didáctica de los propios museos. Además, se desarrollan las principales actividades didácticas y sus materiales. Finalmente, en el último apartado se aplican los conocimientos de los apartados anteriores a un caso en concreto: el Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira. Conoceremos cómo ha sido el desarrollo de la didáctica en este museo y de qué manera el sistema interdisciplinar ha ayudado a crear una estructura didáctica variada y de calidad, que no solo se dirige a escolares, sino que también implica a adultos y familias. Para la elaboración del trabajo me he basado principalmente en las obras del arqueólogo y profesor Joan Santacana Mestre y en la profesora Nuria Serrat Antolí; además de utilizar material proporcionado por el Museo de Altamira para documentar el último apartado.

2. LA DIDÁCTICA EN EL MUSEO

Este primer apartado se centra en explicar el concepto y significado de la didáctica, ofreciendo un repaso a su historia desde los orígenes de los museos y de la propia didáctica, para después interpretar la idea y el valor de esta.

2.1. NACIMIENTO Y ORIGEN

La aparición de departamentos educativos en muchos museos se produjo partir de la década de los sesenta, pero especialmente en la década de los setenta. La situación en el ámbito nacional está más atrasada, ya que solo a finales de la década, y en casos aislados, aparecen los primeros departamentos educativos. No obstante, no fueron pocas las dificultades que tuvieron que vencer aquellos que comenzaron a trabajar en el campo de la educación museística, ya que a los primeros que tuvieron que convencer fue a los compañeros del propio museo que consideraban como más importantes otras actividades, como coleccionar, preservar e investigar, en detrimento de la función educativa. Sin embargo, se debe señalar que a pesar de que el crecimiento notable de departamentos educativos se produjo en los años setenta, en algunos países pioneros esta aparición se produjo bastante antes¹. En el caso de Bélgica, en un informe elaborado por la Comisión belga para la educación y la acción cultural (CECA) aparece que en los *Musées d'Art et d'Histoire* de Bruselas existía desde el año 1922 un servicio educativo con personal propio que era ya de seis personas en 1965. Otro país que destacar es Gran Bretaña, donde la figura del *museum education officer* era habitual y reconocida en muchos museos antes de los años sesenta. Realmente, la historia de los servicios educativos británicos comenzó mucho antes. El primero de todos ellos se creó en Liverpool y contaba con un servicio de préstamos de objetos, Graham Carter fecha el establecimiento de dicho servicio, llamado *The circulation school museum* en el año 1884, gracias a la iniciativa de un inspector de educación quien propuso al museo de la ciudad la formación de una colección de objetos de ciencias naturales seleccionados para dejar en préstamo a las escuelas primarias, con el fin de ayudar a los maestros en la impartición de sus clases. Otro museo que también organizó un servicio de préstamo a las escuelas fue el Museo de Sheffield en 1891. Entre 1901 y 1914, el Museo de Leeds fue introduciendo paulatinamente un “servicio escolar” y en el año 1912, el Museo de Manchester² contaba con un maestro que trabajaba voluntariamente con los niños que

¹ PASTOR HOMES, M. I.: *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*, Barcelona, Ariel, 2004, p. 32.

² Inaugurado en 1888, es una institución perteneciente a la Universidad de Mánchester volcada tanto a la investigación como a la exposición pública y la enseñanza.

acudían al museo. El Museo Horniman³ también contaba con personal voluntario que se hacía cargo de las actividades educativas desde el año 1904 y elaboró unas hojas didácticas sobre tres temáticas relacionadas con los fondos del museo en 1908. Otros museos que en los inicios del siglo XX contaron ya con incipientes servicios educativos fueron los museos de Newport (1912), Manchester (1915) o Norwich (1916). En el periodo de entreguerras el número de museos británicos que ya contaban con departamentos de educación era de quince. De entre ellos, sobresale el caso del Museo de Leicester que, en el año 1931, contrató a Ruth Weston como educadora de museo a tiempo completo, pudiendo considerarse como la primera profesional dentro de este campo, ya que hasta entonces los departamentos funcionaban con personal voluntario o a tiempo parcial. Otros países europeos que merecen ser destacados son Holanda, donde en 1969 alrededor de unos veinte museos ya contaban con departamentos educativos consolidados, pero diez años después la cifra aumentó hasta setenta. También los museos de los Países Escandinavos y de Alemania merecen destacar por su tradición educativa⁴.

Con respecto a los Estados Unidos y Canadá, las iniciativas en la creación de departamentos educativos fueron muy tempranas. El primero de ellos fue el Museo de Bellas Artes de Syracuse en 1901, seguido por el Museo de Arte de Toledo (Ohio) en 1903, el Metropolitan Museum de Nueva York en 1908, el Museo de Bellas Artes de Boston, en 1914, etc. Hay que destacar que la creación de una serie de instituciones tales como el *Institute for Museum Services*⁵, dentro de la *United States Office of Education*⁶, así como de un Centro para la educación en el museo en la Universidad George Washington, contribuyeron a fomentar la investigación y el interés en este campo. Con respecto a Canadá, el Departamento de Educación se hizo cargo de pagar a educadores para que trabajaran en los servicios educativos de los museos, como el caso de los museos de Ontario o Nueva Escocia⁷.

³ El Museo y Jardines Horniman es un museo en Forest Hill, Londres, Inglaterra. Se inauguró en 1901.

⁴ PASTOR HOMES, M. I.: *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*, Barcelona, Ariel, 2004, p. 33.

⁵ El Instituto de Servicios de Museos y Bibliotecas es una agencia independiente del gobierno federal de los Estados Unidos establecida en 1996. Es la principal fuente de apoyo federal para bibliotecas y museos dentro de los Estados Unidos, teniendo la misión de “crear bibliotecas sólidas y museos que conectan a las personas con información e ideas”.

⁶ La Oficina de Educación, a veces conocida como el Departamento de Educación, era una pequeña unidad en el Gobierno Federal de los Estados Unidos dentro del Departamento del Interior desde 1867 hasta 1972.

⁷ PASTOR HOMES, M. I.: *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*, Barcelona, Ariel, 2004, p. 34.

Ya en los años sesenta y en el tema de la conceptualización educativa del museo, deberíamos comenzar haciendo referencia a algunas figuras pioneras en este campo, como Molly Harrison quien, afirmaba que los departamentos educativos en los museos debían considerar prioritaria la tarea de “traducir el significado de las exposiciones y buscar la manera de comunicar sus valores al público sencillo”. En cuanto al ámbito de sus competencias, opinaba que tenían una clara responsabilidad hacia la comunidad, independientemente de la edad o capacidad intelectual de los usuarios. A principios de los años setenta, S. Prakash, refiriéndose concretamente a las posibilidades educativas de los museos de arte, manifestaba que “los departamentos educativos debían intentar fomentar y dar respuesta a los intereses artísticos latentes en los públicos de todas las edades. Mediante exposiciones especiales y cursos, debían familiarizar a los visitantes con las tendencias contemporáneas y sus posibilidades en la planificación de las ciudades, diseño del mobiliario...”. En esta concepción, el departamento de educación no ha de limitarse únicamente a transmitir una información de carácter científico, artístico, arqueológico, etc., contenida en las piezas del museo de forma comprensible para el gran público, como pedía Harrison, sino que ha de pretender, mediante estos conocimientos, animar a la participación y estimular las posibilidades creativas del visitante en todos los ámbitos de su vida cotidiana. En los mismos años, un informe británico sobre los museos provinciales fijaba su atención en el estatus de los departamentos de educación y afirmaba que debían tener afinidad con los otros departamentos del museo. Además, referente a la dependencia de los servicios educativos, el informe consideraba preferible que estos estuvieran integrados totalmente dentro de la estructura del museo, en vez de actuar separadamente bajo la responsabilidad de una autoridad educativa externa.

Por lo que respecta a España, las pretensiones en esos años no son tan ambiciosas. Andrea García, que pertenecía a la Coordinadora de los Departamentos Educativos de los Museos Municipales de Barcelona⁸, creada en 1976 y que más tarde se convirtió en el Servicio de difusión cultural de museos del Ayuntamiento de Barcelona (1979-1982), argumentaba que “la función de tales departamentos es la de divulgar el contenido cultural del fondo del museo, adaptándolo a las necesidades según la edad y los intereses de los visitantes, sin que por ello se vea degradada la información”. Una de las tareas fundamentales del departamento consistirá en la organización constante de cursillos y conferencias, dentro

⁸ Más tarde se convertiría en el Servicio de Difusión Cultural de Museos del Ayuntamiento de Barcelona (1979-1982).

y fuera del museo, así como la elaboración de material didáctico. De la misma manera se expresaba Rosa María Pujol-Avellana, del departamento de educación del Museo de Historia de la Ciudad de Barcelona, cuando afirmaba que la tarea básica de su departamento era la programación didáctica de las visitas, con especial atención a los grupos escolares. Tengamos en cuenta que en esos años en España tan solo se iniciaban los primeros intentos de pedagogía museística, cuando en otros países, principalmente anglosajones, la tradición educativa en dichas instituciones se remontaba a comienzos del siglo XX e incluso XIX. En los años setenta, a partir de las posibilidades que daba la nueva Ley General de Educación de 1970, contemplaba que las bibliotecas, archivos y museos tuvieran el acceso gratuito, se van formando grupos que integran personas sensibilizadas con la educación museística, como el Grup d'Art i Pedagogia (GAIP) de Cataluña. Posteriormente, entre los años 1973-1979 se crean departamentos educativos en diversos museos municipales de Barcelona como el Museo Etnológico. Además de Cataluña, se dan experiencias pioneras en este campo en Madrid, en el Museo Arqueológico Nacional o en el Museo Nacional del Prado, así como en otras comunidades como Aragón y País Vasco⁹.

Es entonces cuando aparecen los Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC). Una vez delimitadas las funciones de los museos y partiendo de esta finalidad de información, educación y difusión como uno de los objetivos principales de los museos, surgen los Departamentos de Acción y Difusión Cultural con el fin de facilitar la labor pedagógica y de difusión de los museos. Estos departamentos nacen como una necesidad de poner el museo en relación con el público reforzando su papel educativo y formando parte de la educación a lo largo de toda la vida de los ciudadanos. Es importante mencionar las transformaciones educativas a lo largo de estos años, que han afectado de forma directa a los museos y los han llevado a tomar medidas didácticas en concordancia con las nuevas corrientes de la pedagogía. Esto se ha visto apoyado desde la escuela con la llegada masiva del alumnado a los museos; debido a esta afluencia, los museos se han visto obligados a desarrollar una serie de mecanismos, a veces de manera improvisada, para garantizar una correcta relación con este público. Podemos afirmar que es así cómo nacen verdaderamente los denominados Departamentos Didácticos de los museos. Sin embargo, los DEAC no empiezan a establecerse hasta 1980. La celebración de las primeras jornadas de Difusión de

⁹ PASTOR HOMES, I.: "La pedagogía museística ante los retos de una sociedad en cambio. Fundamentos teórico-prácticos", en *AABADOM (Asociación Asturiana de Bibliotecarios, Archiveros, Documentalistas y Museólogos)*, Enero-Junio 2002, pp. 15-16.

Museos se produjo ese año en Barcelona y en ellas participó personal de 28 museos de toda España, aunque las ponencias se referían solo a doce de estas instituciones. Estos modestos inicios no hacían más que recoger una creciente preocupación que albergaba multitud de jóvenes profesionales que se incorporaban entonces a los museos. En estas jornadas se da un mayor impulso a estos departamentos. Pero no es hasta 1988, año en que se celebran las IV Jornadas de departamentos de educación y acción cultural, anteriormente llamadas Jornadas de difusión en museos, cuando se generaliza el apelativo DEAC, acordado en relación con el término que el ICOM¹⁰ utiliza para nombrar al Comité para la Educación y la Acción Cultural (CECA)¹¹, y diseñándose al mismo tiempo unas líneas concretas de actuación¹². Durante los años noventa se avanzó rápidamente en la evaluación de los públicos. Ya no bastaba con la formación de monitores y la elaboración de material didáctico, sino que debía abrirse la capacitación de los técnicos en didáctica hacia disciplinas como la pedagogía, la psicología y la sociología. En el año 2008 se puso en marcha un proyecto por el Ministerio de Cultura llamado Laboratorio Permanente de Público de Museos, que se centra en la investigación del público de los museos estatales, elaborando un sistema de estadísticas e indicadores. El objetivo de ello es conocer la necesidad del público en lo que afecte para de este modo mejorar la gestión y la función social de los museos¹³. Los DEAC vienen trabajando, con gran esfuerzo y mérito, en coordinar sus actividades para aumentar su contribución a la formación íntegra de la persona en el marco de las funciones que se asignan a los mismos¹⁴.

Un ejemplo significativo en nuestro país de un programa autonómico de educación patrimonial es el del Gobierno de Canarias con su Programa de Educación Patrimonial, dependiente de la Dirección General de Promoción Educativa y la de Ordenación e Innovación educativa. Este programa pretende dar a conocer el desarrollo y los resultados de las propuestas creativas que se vienen desarrollando en los centros educativos

¹⁰ Consejo Internacional de Museos. Es una organización de museos y profesionales de museos con alcance mundial dedicada a la promoción y protección del patrimonio cultural y natural, presente y futuro, material e inmaterial.

¹¹ DOMÍNGUEZ ARRANZ, A., ANTOÑANZAS CRISTÓBAL, M.V.: *Formación y educación en museos: un diálogo a varias voces*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, p. 103.

¹² VALENZUELA ROMERO, V.: *Estudio de los departamentos de educación y acción cultural de los museos, centros de interpretación y centro de artes de Extremadura (2011-2014)*, (Tesis Doctoral), Extremadura, Universidad de Extremadura, 2017, pp. 51-54.

¹³ BELLIDO BLANCO, A.: "Los últimos años de la didáctica del patrimonio en España", en *Estudios del Patrimonio Cultural*, SERCAM, Servicios Culturales y Ambientales, S.C., nº 8, julio 2012, pp. 55-56.

¹⁴ CARTER, G. (et al): *VII Jornadas de Departamentos de Educación y Acción Cultural de Museos*, Madrid, Dirección general de bellas artes y archivos, Dirección de los Museos Estatales, 1992, pp. 21-25.

participantes. Pretende desarrollar estrategias educativas que fomenten el acercamiento y la intervención creativa en el patrimonio cultural de Canarias, impulsando en el alumnado un mayor conocimiento, sensibilidad y participación respecto a este. Otro ejemplo es el programa educativo Ezagutu Barakaldo; este programa surgió en el curso 1997-1998 como un proyecto del Área de Cultura del Ayuntamiento de Barakaldo y del Departamento de Educación del Gobierno Vasco, dentro del programa de actividades extraescolares. Un monitor municipal, cuatro profesores dependientes de la Consejería de Educación del Gobierno Vasco y cuatro profesores contratados por el Ayuntamiento son los encargados de enriquecer la cultura de todos los escolares de Barakaldo mediante el conocimiento más completo de su municipio, entendido como elemento básico en la formación de su identidad, personalidad y pertenencia, sus objetivos son aportar información sobre Barakaldo que motive a los jóvenes a participar en el desarrollo de su barrio y municipio y fomentar valores y actitudes que refuercen un modelo de sociedad respetuosa, crítica y consciente de su realidad social, histórica y medioambiental. Resulta interesante de esta propuesta el impulso que un municipio industrial y no monumental hace de su patrimonio, apostando por la idea de identidad¹⁵.

A partir de los años ochenta en adelante, la situación experimenta un fuerte avance, tanto en el plano teórico como en el práctico, y se van asumiendo nuevas competencias mucho más ambiciosas y atendiendo mayores necesidades. Cuando pretendemos elaborar una relación mínima de las competencias o funciones que deberían asumir los servicios de educación en los museos podríamos desarrollar las siguientes: la formación y perfeccionamiento en materia educativa de los miembros de los servicios de educación museística; la colaboración con otras instituciones educativas y sociales; la colaboración interna en el propio museo, en una línea de trabajo interdisciplinar y multiprofesional; en cuanto a la programación de las actividades didácticas, avanzar en el sentido de dar un servicio lo más personalizado posible, creando diversidad de programas y adaptando los existentes a las necesidades y expectativas de los distintos grupos de visitantes, algo que exige una selección suficientemente amplia de actividades y temas para responder adecuadamente a la demanda del público¹⁶.

¹⁵ FONTAL MERILLAS, O.: "El patrimonio en la escuela: más allá del patrimonio como contenido curricular", en *La educación patrimonial. Del patrimonio a las personas*, FONTAL MERILLAS, O (coord.), Gijón, Trea, 2013, pp. 33-35.

¹⁶ PASTOR HOMES, M. I.: *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*, Barcelona, Ariel, 2004, pp. 32-36.

2.2. DEFINICIÓN Y EXPLICACIÓN

La didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados. Se trata de una disciplina de carácter científico-pedagógico que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje, permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica. Dentro de las didácticas específicas, la Didáctica de las Ciencias Sociales constituye un área de conocimiento emergente, que se incluye en el campo de las Ciencias de la Educación. Como dijo el catedrático Joan Pagès, “La Didáctica de las Ciencias Sociales tiene un conocimiento específico propio que emana de una práctica -la de enseñar a enseñar al profesorado de Geografía, Historia y Ciencias Sociales-”. La didáctica ha sido considerada tradicionalmente una rama de la pedagogía dedicada al estudio del proceso de instrucción y de la educación en clase. Según la conceptualización clásica de Tomachewski¹⁷, la didáctica es la teoría general de la enseñanza. Su objeto de estudio se desarrolla a través de siete ámbitos: 1) la determinación de los fines y objetivos de la enseñanza, 2) la descripción del proceso de enseñanza en su forma general y el descubrimiento de las leyes de este proceso, 3) la derivación de principios y reglas para el trabajo del profesorado en clase, 4) la concreción del contenido de la clase que el alumnado pueda asimilar dado su desarrollo y las diversas actividades prácticas que debe realzar, 5) la formulación de los principios fundamentales de la organización de la clase para conseguir que el alumnado aprenda, 6) el análisis de los métodos que el profesorado ha de utilizar en la enseñanza y 7) la selección de los medios materiales que deben utilizarse en clase. La finalidad de la didáctica de la historia y las ciencias sociales consiste en analizar las prácticas de enseñanza, la realidad de la enseñanza de la historia y las otras ciencias sociales, sus finalidades o propósitos, sus contenidos y sus métodos, para detectar y explicar sus problemas, buscarles soluciones y actuar para transformar y mejorar la práctica de la enseñanza y los aprendizajes¹⁸.

La museística, que es la disciplina que estudia todo lo relativo a los museos tiene dos grandes ramas: la museología y la museografía. La primera rama, llamada museología, se

¹⁷ En 1966, Karlhein Tomaschewsky publica el libro "Didáctica General", el cual constituye un primer intento de presentar la didáctica sistemática en la República Democrática Alemana. Aunque para Tomaschewsky la didáctica es un campo de la pedagogía, la didáctica debe investigar de manera independiente los problemas de la instrucción y la educación que se presentan en la clase; ganando así un espacio científico que aleja a la didáctica del carácter normativo con que surgió.

¹⁸ PAGÈS, J.: “La didáctica de las Ciencias Sociales, el curriculum de historia y la formación del profesorado” en *Signos. Teoría y práctica de la educación*, nº 13, 1994, pp. 38-51.

ocupa de reflexionar sobre los museos de una forma global. En este sentido, el concepto de museología es inclusivo, ya que acoge toda reflexión sobre el museo, la sociedad, su interacción e incluso su gestión y funcionamiento. Sin embargo, el concepto de museografía es mucho más concreto, puesto que se refiere a la actividad, disciplina o ciencia, según como se estudie, que tiene como objeto principal las exposiciones, su diseño y ejecución, así como la educación e intervención de espacios patrimoniales con la finalidad de facilitar su presentación y su comprensión. El campo de la museografía, por lo tanto, a pesar de ser más concreto se extiende más allá del propio museo como institución, ya que las exposiciones no se circunscriben estrictamente a los museos, y las técnicas propias de la museografía pueden ampliarse no solo a edificios o conjuntos patrimoniales como tales, sino además a ciudades y grandes espacios naturales. Por ello, mientras la museología trata de conceptos a menudo abstractos y puede asimilarse a una especie de filosofía del museo, la museografía requiere de un conjunto de ciencias aplicadas que van desde la forma de iluminar al concepto de vitrina. En la medida que la museología se asimila a una filosofía o corriente de pensamiento, existen tantas museologías como ideologías puedan imaginarse, y en este sentido, tanto se puede hablar de una museología burguesa, como de una museología crítica¹⁹.

De acuerdo con estas definiciones, la museología suele proporcionar los guiones del museo, es decir, aquellas ideas, conceptos o sistemas conceptuales que es preciso transmitir ineludiblemente de cómo se haga. Por otro lado, para la museografía es precisamente el cómo se hace lo que importa. Los dos campos presentan fronteras muy difusas, porque es evidente que el cómo depende del qué. Sin embargo, para la museografía resulta fundamental elaborar un producto accesible a públicos muy dispares, los más variados y extensos posibles; en resumen, productos que puedan llegar a ser comprensibles y asequibles para mucha gente. Y es en este momento donde interviene el concepto de didáctica. Para poder alcanzar a este público destinatario los objetos y artefactos o restos a exponer requieren de informaciones complementarias, de contextualizaciones, de herramientas de interpretación que permitan a los visitantes integrarlos en su red de conocimientos²⁰.

Entonces nos debemos preguntar en que se diferencian la museografía clásica de la museografía didáctica. La principal es que la museografía didáctica no concibe la exposición como una experiencia solamente estética. El escaparatismo, el diseño o la arquitectura no

¹⁹ HERNÁNDEZ CARDONA, F. X. "Museografía didáctica", en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 49-50.

²⁰ *Ibíd.*, p. 51.

son museografía, aun cuando suelen ser elementos auxiliares fundamentales. La museografía didáctica la concebimos como un espacio tecnológico relacional, donde inciden las aportaciones y saberes de diversas ciencias y disciplinas tecnológicas, que tiene sentido en tanto se incide en la acción o en la creación del artefacto o producto museográfico. Ello implica que la museografía didáctica es por definición un espacio básicamente interdisciplinar, cuantos más conocimientos tenga el museógrafo sobre el objeto a museizar, sobre las ciencias referentes, sobre las formas de construir el conocimiento, sobre las técnicas de comunicación, sobre las tecnologías mecánicas y sobre la didáctica, tanto mayor será la efectividad de respuestas a los diversos retos que se le presenten. Por esta razón, desde la perspectiva de la museografía didáctica, de la misma forma que no se puede explicar aquello que se desconoce, tampoco se puede museizar lo que desconocemos. Contextualizar, hacer virtual o comprensible un determinado objeto, exige conocimiento científico del objeto para optimizar todas sus claves. No puede haber una museografía didáctica sin relación con las disciplinas referentes. La consideración de la museografía como disciplina científico-tecnológica que genera saberes empíricos implica una reflexión acerca de su objeto de conocimiento, sus técnicas y su metodología básica de trabajo. El objeto de la museografía didáctica es mostrar, dar a conocer, comunicar diferentes objetos de estudio (históricos, geográficos, artísticos, patrimoniales, tecnocientíficos, biológicos, etc.) a un determinado destinatario. En este sentido, cuando la museografía pone énfasis en comunicar, mostrar y hacer inteligibles determinados objetos de estudio se relaciona estrechamente con las didácticas específicas, por ejemplo: museizar la célula viva, los diversos tejidos, los mecanismos biológicos de la diversidad y las funciones fisiológicas de los seres unicelulares solo se puede hacer disponiendo abundantes conocimientos de didáctica de la biología, o museizar la obra de Miguel Ángel, de Tintoretto o de Modigliani solo se puede hacer de forma eficaz desde la didáctica del arte. Por todo lo explicado con anterioridad, se puede definir como museografía didáctica como la disciplina que tiene como objeto principal la concepción, diseño y ejecución de exposiciones ateniendo primordialmente a los principios didácticos. Una variante de la museografía didáctica es la denominada museografía interactiva, que hace de la interacción didáctica su elemento central²¹.

2.3. EL VALOR DE LA DIDÁCTICA

Los museos, monumentos musealizados y centros de interpretación del patrimonio son espacios fundamentalmente didácticos. Son lugares no formales de enseñanza-

²¹ *Ibíd.*, pp. 51-61.

aprendizaje y de comunicación, en los cuales lo importante es que el usuario entienda, aprenda, interprete o se emocione a partir de determinados objetos o montajes. Son espacios de superposición didáctica en el sentido que determinados saberes, acerca de un objeto de conocimiento, se recrean o explican. Si se pretende que el usuario entienda, correlacione informaciones y que aumente sus conocimientos acerca de un determinado objeto, obligatoriamente la museografía debe plantearse en clave científico-didáctica. Obviamente una propuesta es más o menos didáctica en tanto que sea capaz de motivar e implicar a los destinatarios de la acción museográfica. A partir de los años 70 del siglo pasado la democratización del acceso a la cultura impuso la presencia masiva de personas en los museos, muchos de ellos escolares. La necesidad de facilitar la comprensión de los artefactos expuestos o presentados motivó una importante revolución museográfica en la que todavía estamos sumidos. Implícita o explícitamente la nueva museografía se planteó en clave didáctica ya que uno de sus principales objetivos era hacer llegar propuestas comprensibles al mayor número de personas posible. La voluntad didáctica en los museos ya se había manifestado en experiencias como las derivadas del Skansen²² sueco, pero se acrecentó cuando el Exploratorium de San Francisco²³ demostró que un espacio científico y lúdico era posible. De ahí surgieron sucesivas generaciones de museos de ciencias en los que el concepto de interactividad se convertía en el elemento clave de la nueva museografía didáctica. Las experiencias didácticas e interactivas de los museos de la ciencia comenzaron a reaplicarse de manera desigual en el campo de la historia a partir de los años 90 del siglo pasado, siendo limitadas las experiencias de este tipo en museos de arte. Desde entonces la presión didáctica en los museos, monumentos musealizados y centros de interpretación de carácter histórico ha sido constante. De hecho, la historia configura un núcleo de intereses muy potente en la sociedad del conocimiento y la demanda de contenidos comprensibles de historia va en aumento. La fantasía humana del viaje en el tiempo y el espacio exige comprensión, es decir, intervención didáctica, e incluso sucedáneos creíbles, elaborados con intencionalidad didáctica.

La didáctica en la historia es un componente cada vez más presente en las propuestas museográficas. De ello se benefician los escolares, pero también la inmensa mayoría de la población en tanto que puede disponer de elementos de intermediación que contextualizan

²² Skansen es el museo al aire libre más antiguo del mundo con casas y fincas procedentes de todo el país. Nos acerca la historia de Suecia. Fue fundado en 1891.

²³ The Exploratorium es un museo en San Francisco que permite a los visitantes explorar el mundo a través de la ciencia, el arte y la percepción humana, fundado en 1969.

el objeto de conocimiento en el tiempo y en el espacio haciendo posible su interpretación. Se ha visto un tremendo crecimiento en la educación museística: ahora existen departamentos específicamente dedicados a esta actividad en la mayoría de los museos, la literatura se está expandiendo y las publicaciones profesionales se centran cada vez más en aspectos de museografía didáctica²⁴. La eclosión de propuestas didácticas en el entorno de la museografía de historia es impresionante y de hecho configuran una auténtica revolución. Escenografías, propuestas audiovisuales, rutas informatizadas, reconstrucciones, módulos interactivos, actividades de *re-enactment* y *living history*,²⁵ arqueología experimental, etc., tratando los más diversos patrimonios y objetos de conocimiento implican cambios importantes por los cuales la didáctica de las ciencias sociales se debe interesar²⁶.

El patrimonio y los museos se han considerado como realidades alejadas de las prioridades educativas, a lo sumo elementos que pueden servir de testimonio del pasado. Sin embargo, una verdadera integración del patrimonio en la enseñanza de las Ciencias Sociales debe facilitar una mejor comprensión de las sociedades históricas y del presente, al acercarnos de forma más tangible a nuestras raíces culturales y tradicionales. El conocimiento del pasado a través de ese legado, los procedimientos de análisis e interpretación social, los valores identitarios y las actitudes de tolerancia hacia las diversas formas de vida y cultura son las aportaciones del patrimonio a la educación y, en especial a la didáctica de las Ciencias Sociales. Sin embargo, ocurre que sobre el patrimonio no es frecuente que se investigue con una finalidad educativa, los museos no suelen ser espacios propicios para el aprendizaje escolar y la Geografía, Historia y demás Ciencias Sociales no son en general disciplinas escolares atractivas para los alumnos que facilitan una formación que les permita comprender la realidad social y participar en ella con actitud crítica, de ahí la necesidad de perseverar en esta línea de trabajo como aportación que puede beneficiar tanto al ámbito educativo como al patrimonial. Por otro lado, hay que mencionar que existe una creciente demanda social de mayores espacios para el ocio y el turismo alternativo que combinen descanso y conocimiento, esta nueva tendencia turística está provocando que muchas instituciones públicas y privadas compitan por ofrecer y mostrar los elementos

²⁴ HEIN, G.E.: "Evaluating Teaching and Learning in Museums", en E. Hooper-Greenhill (edit.), *Museum: Media: Message*, London, Routledge, 1995, pp. 189-190.

²⁵ Las actividades de restitución histórica, *re-enactment* o *living history* consisten en recrear y representar actividades de personas de otros tiempos. La diferencia con respecto a las dramatizaciones radica en el énfasis que se da a la vestimenta y el utillaje, que deben ser absolutamente precisos.

²⁶ HERNÁNDEZ CARDONA, F.X. et al: "Museografía didáctica en historia" en Revista *Iber*, Barcelona, Editorial Graó, nº 39, 2004, pp. 5- 6.

patrimoniales que forman parte de sus comarcas. De esta manera, el patrimonio puede llegar a convertirse en nuestro país en una pieza básica para un desarrollo sostenible de determinadas zonas que carecen de otras posibilidades económicas, como ocurre en otros países de la Unión Europea, facilitando la conservación del legado patrimonial con los recursos económicos que se extraen de su difusión. En realidad, ambos discursos deben desarrollarse bajo la premisa de un patrimonio contextualizado y de carácter integral, donde se considere al mismo tiempo y de igual forma los elementos artísticos, históricos, antropológicos, tecnológicos y naturales, profundizando en las posibilidades formativas que tanto desde un punto de vista escolar como extraescolar puede proporcionar el patrimonio. Por ello, la situación actual intenta hacer converger estos dos discursos, facilitando el diálogo entre disciplinas que investigan el patrimonio, como a demostrar las posibilidades que ofrece el mismo para una renovación de la enseñanza de las Ciencias Sociales, precisamente por el enfoque interdisciplinar desde el que puede abordarse su tratamiento en el contexto educativo, lo que facilita la construcción de un conocimiento escolar sobre lo social menos unitario desde una perspectiva disciplinar y más funcional para el ejercicio de una ciudadanía conocedora de sus señas de identidad y extraordinariamente respetuosa con el medio ambiente así como con otras culturas y formas de vida²⁷.

²⁷ ESTEPA GIMÉNEZ, J., DOMÍNGUEZ DOMÍNGUEZ, C., (et al): Museo y Patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales, Huelva, Universidad de Huelva, 2001, pp. 9-12.

3. LOS FUNDAMENTOS DE LA DIDÁCTICA DEL MUSEO

Los conjuntos patrimoniales a mediada que han ido modificando sus funciones han introducido la función didáctico-educativa. Esta preocupación no es nueva, en los museos americanos existe este interés desde principios del siglo XX y desde entonces han desarrollado programas educativos. Hasta la década de 1930, estos programas se dirigían a escuelas públicas y cada museo preparaba diversos programas para desarrollar en el interior del museo. Los destinatarios principales de los servicios que ofrecen estos departamentos son los diversos colectivos de usuarios del museo y aun cuando la oferta suele centrarse en niños y jóvenes, su acción se dirige a todo tipo de público. Las claves de actuación didáctica no deberían concentrarse solo en las salas especiales o en las aulas didácticas, sino que es el propio diseño y montaje de la exposición permanente la que debería realizarse atendiendo a determinados principios de la didáctica. A continuación, se explica los principios didácticos básicos desde la perspectiva de Joan Santacana²⁸; y las principales actividades didácticas desde las aportaciones de la autora Nuria Serrat Antolí²⁹.

3.1. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS QUE CONCIERNEN AL PÚBLICO

En primer lugar, hay que dirigirse al público con mensajes diferenciados, es decir, no todas las personas poseen las mismas capacidades, hay algunas que tienen un tipo de inteligencia que se activa visualmente, aquello que ven lo recuerdan, y comprenden mejor los esquemas, dibujos y elementos iconográficos. Por ello, hay que tener en cuenta que todos los elementos de una exposición deberían poderse esquematizar o dibujar. Otro tipo de visitante es el cual su inteligencia se activa mejor si los mensajes le llegan a través del oído. Por último, existe otro tipo de persona que quiere manipularlo todo, para ellos la exposición debería contener objetos y artefactos interactivos y manipulables. No se trata de explicar el mismo mensaje de tres modos diferentes, sino de fomentar actividades y exponer el discurso museológico de manera que todos los visitantes tengan la oportunidad de comprender el mensaje. También es importante que el público pueda comprobar que ha aprendido cosas; es un aspecto importante ya que a su vez estimula a continuar aprendiendo. En algunos museos esta comprobación se realiza de muchas formas, la más habitual es mediante cuestiones o preguntas cuya respuesta se halla en otra parte de la exposición³⁰.

²⁸ Joan Santacana Mestre es un arqueólogo y profesor universitario catalán e investigador de referencia en el campo de la museografía didáctica e interactiva.

²⁹ Doctora en Pedagogía por la Universidad de Barcelona y profesora agregada e investigadora en la misma Universidad. Trabaja en el departamento de Didáctica y Organización Educativa.

³⁰ SANTACANA MESTRE, J.: "Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico", en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 89-90.

Hay que dirigirse a cada segmento de público de forma diferente, no todos los sectores del público son iguales. Existe un público conocedor de la materia y especializado y hay un público infantil o juvenil que no le interesa los conocimientos más profundos. Para ello, se pueden realizar diferentes formas de acercarse a los distintos segmentos del público. Algunas de esas formas pueden ser el eslogan “Para saber más”, que permite ampliar información a aquellos que lo desean, o utilizar un icono o tipo de letra especial fácilmente identificable para los niños. Por otro lado, los enigmas cautivan la atención de aquellos que tienen una idea clara y un planteamiento determinado respecto al mensaje que transmite la exposición. En un museo los objetos pueden ser respuestas a múltiples preguntas o enigmas, pero plantear preguntas que el visitante no se ha planteado o son de un elevado nivel, no cautiva y aburre al visitante. Colocar una pregunta o sugerir un problema es la mejor forma de iniciar una explicación, pero de manera que forme parte del escenario conocido por el visitante. Por último, toda visita debería tener una cierta opcionalidad; cuando en una exposición es posible organizar el circuito de visita, es preferible que sea abierto y no cerrado, en el cual el visitante está ansioso por buscar la salida. En cambio, los circuitos abiertos dan la sensación de que es el visitante el que elige aquello que más le interesa y no genera tanto rechazo como las largas galerías. Es algo difícil, pero una opción atractiva es en la que a pesar de que se presente un circuito abierto, existe cierta dirección dentro de la exposición, aunque pasa desapercibida³¹.

3.2. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS REFERIDOS A LA EXPOSICIÓN

Por recurso entendemos cualquier elemento, proceso o instrumento con valor pedagógico que se pueda utilizar en la actividad docente. En la Didáctica de las Ciencias Sociales, los recursos constituyen un variado conjunto de medios, instrumentos, materiales y estrategias de enseñanza-aprendizaje³². La exposición debe utilizar recursos variados; inevitablemente, la repetición cansa al visitante, tanto el observar muchos objetos similares colocados juntos, como también cansa los recursos expositivos si se repiten constantemente.

Por esta razón, es preferible utilizarlos de forma variada y combinar recursos escenográficos, sonoros, audiovisuales, interactivos...de forma que, al pasar de un tema a otro, el visitante sea sorprendido. La exposición debería sorprender tanto por la variedad de sus piezas como por la diversidad de recursos. Igualmente hay que partir de lo conocido para

³¹ *Ibíd.*, p. 91.

³² ESTEPA GIMÉNEZ, J., DOMÍNGUEZ DOMÍNGUEZ, C., (et al): *Museo y Patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales*, Huelva, Universidad de Huelva, 2001, pp. 18-19.

ir a lo desconocido, esto es muy importante en el momento de establecer el discurso expositivo. Se trata de comenzar por aquello que es un terreno común entre los visitantes y la disciplina concerniente. Otro aspecto importante es que la musealización debe atender a los conceptos y a los procedimientos; en muchas ocasiones en las exposiciones el discurso atiende en lo que en didáctica se llama concepto, aquella información de carácter conceptual que es importante y que el destinatario debería saber. En este caso, el discurso tiende a mostrarnos el “como era el pasado” en el caso de un museo de Historia. Ahora bien, este tipo de discurso se olvida de los que los didactas denominan procedimientos, el enseñar el “como se hace” o “como lo sabemos”. No se trata de eliminar los conceptos de las exposiciones, sino de entender que para muchas personas es más importante el “como” que simplemente conocer el concepto. De esta manera, una exposición planteada de forma didáctica debería atender, en la medida de lo posible, a mostrar también los procedimientos más allá de los conceptos. De esto se encarga el departamento educativo, el cual lo conforman perfiles diferentes, como por ejemplo evaluadores de exposiciones, personas procedentes del mundo de la educación, profesores experimentados que realizan los programas educativos y los materiales educativos correspondientes³³.

El discurso museológico debe incluir una introducción, un desarrollo y una conclusión; plantear un discurso museológico es explorar y transmitir una idea central. Se debe proceder como en cualquier ensayo o trabajo científico. La exposición debería responder a estos tres pasos, facilitando de esta manera cierta continuidad y comprensión en el visitante. El propósito de un discurso didáctico es ayudar al público a entender la información científica ofrecida en la exposición, destacando los aspectos de enseñanza y aprendizaje³⁴. También es importante que los objetos sean acompañados de un contexto; en la mayoría de las exposiciones, los objetos son los elementos más importantes en el discurso expositivo, pero si no están contextualizados de alguna forma, puede que no sean significativos para el visitante. Para conseguir una mayor atención puede ser importante, dependiendo del objeto, conocer el material con el que está hecho, compararlo con otros de la misma naturaleza, conocer su proceso de construcción, su datación e historia, su localización y entorno geográfico o el papel del objeto en la organización social en el que se

³³ CALAF MASACHS, R.: *Didáctica del patrimonio, epistemología, metodología y estudio de casos*, Gijón, Trea, 2009, pp. 125-127.

³⁴ MARANDINO, M.: “Sociological analysis of museum didactics: educational subjects and the dynamics of constitution of exhibition discourse”, en *Educ. Pesqui.*, São Paulo, Universidade de São Paulo, v. 41, nº 3, jul/set 2015, pp. 707-708.

inserta. Respecto a los textos, los mensajes escritos deben ser cortos; lejos de servir como elementos de transmisión de información, muchas veces los textos se convierten en largos paneles tediosos de leer. Los mensajes que se escriben en los paneles de los museos deberían ser cortos, concebidos para atraer la atención. Si el visitante desea más información, esta debería estar “escondida”, mediante la apertura de una tapa o deslizando un pequeño panel.

Otro aspecto para tener en cuenta es que los mensajes deben estar priorizados, no toda la información posee la misma importancia. Esta debe estar organizada jerárquicamente, los mensajes innecesarios, la acumulación de detalles no significativos son elementos negativos de la exposición que pueden dificultar la comprensión del mensaje. También se debe tener en cuenta que un único espacio no debería contener muchos mensajes, es mejor un mensaje para cada espacio, emitido de todas las formas posibles. Por último, es imprescindible que la arquitectura y el diseño deben estar al servicio de las ideas y de la comprensión del discurso. En ocasiones, los arquitectos y diseñadores olvidan que sus obras deben estar subordinado a la exposición de los objetos o de las ideas, el marco arquitectónico y el diseño deberían ser dignos de lo que expone, pero en absoluto deberían absorberlo. El edificio debe atender a la funcionalidad y objetivos del centro o museo, posibilitando la adaptación y polivalencia de los espacios³⁵.

3.3. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS REFERIDOS AL PERSONAL DEL MUSEO

En primer lugar, es esencial que los educadores muestren entusiasmo en lo que explican y comentan; ya que si lo presenta de forma aburrida provocará aburrimiento. A un educador se le exigirá capacidad para conocer al público y comunicarse con él, así como conocimientos didácticos y algún conocimiento sobre la materia relacionada con el contenido del museo, además de tener conocimientos sobre las técnicas de enseñanza y sobre el currículo escolar³⁶. El educador debería contagiar ilusión en el conocimiento de los objetos o las ideas que se exponen. Para ello tiene que elaborar un discurso único, explicando la importancia de los objetos expuestos y dando a entender que es un privilegio poderlos contemplar; y al mismo tiempo, de hacer partícipe a los visitantes de este entusiasmo convirtiendo la visita al museo una experiencia irrepetible. El visitante del centro debe sentirse cómodo desde el primer momento, es importante que al final de la visita se les pregunte si les ha gustado, si tienen alguna sugerencia, duda o comentario. En la visita a un

³⁵ SANTACANA MESTRE J.: “Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico”, en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 92-94.

³⁶ PASTOR HOMES, M. I.: *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*, Barcelona, Ariel, 2004, pp. 59-64.

museo, el visitante no sale con bienes materiales, el museo es un servicio, por lo que una atención personal es muy importante, y solo es posible con la voluntad de los educadores e intérpretes. La seguridad y comodidad del visitante y el entusiasmo mostrado por los educadores pueden ser una garantía para que repita su visita. También es fundamental que los educadores deben conocer muy bien aquello que han de explicar; es uno de los principios más elementales de la didáctica. Los educadores deben saber muy bien lo que explican y deben saber mucho más de lo que están obligados a transmitir. El educador que solo dispone de un discurso que se repite una y otra vez no suele entusiasmar al visitante, el que conoce bien su oficio, que posee información y tiene ilusión a la hora de transmitirla consigue que exposiciones mediocres gusten igual que otras con mejores piezas.

Es importante conocer todas las novedades que afectan a la investigación referente. Para conocer bien lo que se explica y para no repetir siempre las mismas historias hay que conocer las novedades que la investigación aporta al conocimiento del objeto que se explica. El educador debe incorporar la información que pueda ser interesante para el público. Por otra parte, los educadores deberían poder entregar algún elemento escrito con un resumen de lo comentado, de esta forma tenemos la seguridad de que lo que aprendamos no se olvida, si el museo entrega una hoja al final de la explicación con un resumen es mejor que si se hace al principio, ya que puede distraer al visitante. Si se entrega al final, el visitante sale con la impresión de que ha aprovechado el tiempo y es más gratificante. Finalmente, la visita al museo debería concebirse como un pequeño espacio de diálogo y no un discurso; los discursos largos no retienen a la atención del visitante, en el diálogo el educador puede percibir lo que el visitante sabe y colocarse a nivel que le parezca mejor³⁷.

3.4. LA FUNCIÓN DIDÁCTICA DE LOS MUSEOS

En general, los departamentos de educación de los museos disponen de algunos folletos impresos, de algunas unidades didácticas y en algunos casos, de un espacio propio que se suele denominar Taller didáctico o Aula didáctica. Aun cuando se ha recorrido un largo camino hasta dotar a muchos museos de servicios didácticos o departamentos educativos, la tarea que falta por realizar es grande y hay que afrontarla desde perspectivas muy diferentes. La técnica didáctica significa estrategia, procedimiento y forma de concreción intelectual empleándose para dar forma, particularizar y presentar cualquier estrategia del aprendizaje. Existen bastantes y son eficaces siempre y cuando respondan a

³⁷ SANTACANA MESTRE J.: "Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico", en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 94-96.

los objetivos señalados previamente y se apliquen de un modo activo favoreciendo la reflexión, el método de trabajo y espíritu crítico³⁸. Es preciso definir las actividades que se realizan en estos espacios, generalmente suelen ser salas de recepción de alumnos, donde se les explica el funcionamiento de la visita o donde concluye, a menudo dispone de un montaje audiovisual. También suele ser el espacio del taller, donde los educadores disponen de elementos para manipular optando por talleres de pintura, manualidades, ejercicios o algún trabajo escolar³⁹.

Las dimensiones del proceso de enseñanza-aprendizaje que a la didáctica del patrimonio le corresponde desarrollar como base de su disciplina son el conocimiento y las estrategias de valoración. Si a un bien cultural se le explican mecanismos de interpretación, se inicia su valoración como patrimonio. La educación será la que opere directamente sobre las formas de relación entre patrimonio y sociedad, ocupándose de la sensibilización, del respeto, del conocimiento y de la valoración. De esta manera configura una conciencia social favorable hacia el patrimonio cultural⁴⁰. La aplicación de la secuencia de procedimientos al objetivo de la sensibilización implica incidir en algunas acciones específicas. En la secuencia conocer, comprender, respetar, valorar, cuidar, disfrutar y transmitir, la valoración se convierte en el eje central que organiza la acción educativa. De todos los procedimientos, la valoración es el indicador de la sensibilización, a partir de la valoración hablamos de implicaciones de sensibilización⁴¹. Desde un punto de vista educativo, hoy no puede negarse el importante papel que juegan los museos como entornos de aprendizaje, sin embargo, el museo como espacio en el que ocurren determinados procesos de enseñanza y aprendizaje no siempre ha gozado de la misma consideración. La institución museística, cumpliendo con su función de educación y ocio respecto al público, ha organizado en los últimos años múltiples acciones didácticas y de difusión destinadas al público. Algunas veces los museos han tenido que improvisar acciones que pudieran ayudar al visitante a comprender la idea básica de la exposición, acciones que se han materializado a través de recursos muy variados. El objetivo de estas acciones ha sido muy diferente, desde reemplazar parte de la exposición

³⁸ MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Egido editorial, 2005, pp. 93- 96.

³⁹ SANTACANA MESTRE J.: "Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico", en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, p. 97.

⁴⁰ CALAF MASACHS, R.: *Didáctica del patrimonio, epistemología, metodología y estudio de casos*, Gijón, Trea, 2009, p. 120.

⁴¹ FONTAL MERILLAS, O.: *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e internet*, Gijón, Trea, 2003, pp. 205-209.

a causa de la escasa orientación didáctica de ésta hasta convertir la visita en entorno para el aprendizaje. Los museos tuvieron, desde sus inicios, el objetivo de conservar y mostrar distintos objetos y obras que poseían cierto valor para una determinada sociedad y cultura. Estas instituciones se encontraban en manos de aristócratas y clases burguesas, y su acceso quedó restringido para los grupos minoritarios. Prácticamente, hasta finales del siglo XIX los museos no consideraron la posibilidad de organizar sus exposiciones de forma que pudieran ser comprendidas por parte de sus visitantes. En realidad, no es hasta las décadas de los años setenta y ochenta del siglo XX cuando puede afirmarse la existencia de una auténtica sensibilidad hacia la función didáctica del museo. Es entonces, en las últimas décadas del siglo XX, cuando se plantea de forma explícita y clara las posibilidades educativas de la institución museística, más allá de su función de ocio y entretenimiento. A comienzos del siglo XXI, muchos museos se muestran como auténticos centros de aprendizaje, lugares donde los visitantes pueden vivir multitud de experiencias a partir de las cuales adquirir conocimiento. La ola de renovación del sistema museístico ha llevado a la creación de importantes programas educativos para el patrimonio cultural, dirigidos a garantizar que el principio de igualdad de oportunidades en las visitas sea realmente alcanzable para todos⁴².

Sin embargo, resulta contradictorio observar múltiples centros museísticos que todavía en la actualidad desprecian las actividades didácticas y consideran que un museo debe medirse exclusivamente por su rigurosidad en la presentación de los contenidos y por el valor de las piezas expuestas. La apertura de la institución museística al público, en sentido amplio, reveló a la institución un viejo problema no resuelto; el visitante, que ahora formaba parte consustancial de la institución. Se ignoraban aun sus intereses, expectativas y motivaciones. La constatación de que el museo se convertía en una institución educativa de primer orden fue un proceso que se gestó principalmente desde los años ochenta, coincidiendo no solo con la mejora de la propia institución museística, sino también con el conjunto de cambios sociales y económicos ocurridos en esta época, concretamente el aumento del turismo de masas y la necesidad de ofrecer servicios culturales de calidad. Otro de los aspectos considerados como influyentes en la redefinición del museo es el conjunto de reformas que los sistemas educativos de muchos países de occidente llevaron a cabo. En muchas de estas reformas el museo pasaba a formar parte de la multitud de instituciones que

⁴² NUZZACI, A.: "General Education and Museum Education: Between Singularity and Plurality", en *Revista Complutense de Educación*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, vol. 17, nº 1, 2006, pp. 68-70.

debían estar en relación constante con la escuela. A su vez, la propia institución escolar padecía cierto proceso de crisis, lo que reforzó el papel educativo de otras instituciones, como el museo. En definitiva, no parece existir ninguna duda de que la función educativa se ha introducido, al menos en el plano teórico, en la mayoría de las concepciones actuales relativas a la institución museística. Sin embargo, en el plano práctico, existen realidades muy desiguales: museos en cuya misión y tarea diaria desarrollan un destacado papel didáctico, permitiendo una mejor comprensión de los mensajes expositivos; museos que han implementado de forma incompleta su capacidad educativa, y museos donde la acción didáctica está ausente⁴³.

3.5. PRINCIPALES ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Generalmente, al visitar un museo, diversas son las ofertas que la institución pone a nuestro alcance: la visita de una nueva exposición, talleres, la organización de una conferencia especializada, etc. Cada una de ellas tiene un objetivo distinto, aunque esa misión es común, dar a conocer la propia institución museística y sus colecciones. Cada una de ellas se presenta en un formato distinto, un horario específico y un espacio diferente. Ante las distintas opciones, lo que a veces ocurre es que pasa inadvertida la planificación y la organización que se requiere para desarrollar cada una de las propuestas. Es la forma con la que se está continuamente en contacto con los usuarios. Detrás de cada uno de ellos, un conjunto de personas trabaja en la ideación de nuevas propuestas cuya materialización variaría en función de los distintos factores. Atendiendo a que los instrumentos de la acción didáctica se caracterizan por su vertiente práctica, ellos se convertirán en las herramientas clave para hacer llegar la función didáctica a los usuarios de la forma más conveniente posible⁴⁴. El educador del museo considerará cual es el método más acertado para lograr la comprensión requerida y como se adquieren y ejercitan las actitudes y habilidades que se propone fomentar, y de acuerdo con ello, procederá a seleccionar las actividades⁴⁵. A la hora de diseñar actividades educativas atractivas y eficaces, hay que tener en cuenta distintos aspectos basados en la psicología y la pedagogía. Por un lado, está la cuestión de los diferentes estilos de aprendizaje, ya que es importante aprovechar las posibilidades de una actividad para integrar en ella elementos diversos y tener así más posibilidades de responder

⁴³ SERRAT ANTOLÍ, N.: "Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación" en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 103-107.

⁴⁴ *Ibíd.*, pp. 133-134.

⁴⁵ MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Egido editorial, 2005, pp. 167-168.

a las necesidades de todo el grupo. Por otro lado, hay una serie de elementos que facilitan el aprendizaje de manera general. De entre ellos se destaca la interacción, la creatividad y el juego⁴⁶.

3.5.1. Las visitas

Las visitas guiadas son uno de los núcleos básicos del desarrollo de la acción didáctica en la institución museística. Como práctica extendida en la mayoría de los museos, constituye un acompañamiento que la institución pone al alcance de los usuarios para que estos puedan ampliar los conocimientos relativos a los mensajes transmitidos en la exposición. Generalmente hablando, entendemos por visita guiada aquel tipo de actividad ofrecido por el museo con el fin de conducir y orientar el recorrido del visitante aportándole determinados conocimientos referentes al mensaje expositivo y que describen, complementa y profundizan los contenidos básicos de la exposición. Su objetivo primordial es mediar entre el mensaje transmitido en la exhibición y las estructuras cognitivas del usuario, intentando buscar puntos de conexión entre ambos. Es decir, no se trata únicamente de la presentación unidireccional de unos contenidos, sino más bien de un diálogo en el que se comparten conocimientos y puntos de vista entre la institución museística y los usuarios.

La existencia de las visitas guiadas se justifica por diferentes motivos; por un lado, por la necesidad de ampliación de conocimientos relativos a las ideas centrales presentadas en la exposición, ya que son utilizadas para complementar y profundizar algunos de los núcleos temáticos que estructura la exhibición. Y, por otro lado, por la escasa conceptualización didáctica de las exposiciones. En ocasiones, las visitas guiadas tienen por objetivo suplir un déficit importante en cuanto a comprensión del mensaje expositivo se refiere. A falta de claves de interpretación en la exhibición, el museo decide reemplazar dicha carencia mediante la planificación de actividades que orienten y guíen el trayecto por el usuario dentro del espacio museístico, cubriendo los vacíos conceptuales y de interpretación no facilitados por la exposición. Aunque las visitas guiadas constituyen una oferta habitual en espacios museísticos, una de sus particularidades es que su presencia no implica necesariamente su utilización por parte del usuario, estas se convierten en una opción posible al alcance del usuario, aunque puede rechazar su utilización en un momento determinado. Al determinar los objetivos de las visitas guiadas en el marco de los museos el

⁴⁶ RODRÍGUEZ PARDO, I.: *El kit didáctico como recurso para enriquecer la experiencia de los visitantes en los recorridos guiados por los museos. Un estudio de caso en el Museo Nacional del Romanticismo*, (Trabajo Fin de Máster), Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2015, pp. 20-21.

primero de ellos es el de mediar entre los contenidos de una exposición y el usuario. Desde un punto de vista didáctico, la visita guiada se concibe como una actividad dirigida a la transmisión e intercambio de conceptos, potenciando el dialogo entre lo expuesto y el visitante. Se trata de que exista un cambio respecto a las ideas previas que el usuario podía tener respecto a los conceptos clave de la exhibición. La visita guiada también es empleada con la finalidad de fijar la atención sobre determinados aspectos mostrados a lo largo de la exposición, facilitando un apoyo en la observación de detalles que son relevantes para la comprensión del mensaje transmitido. Se atiende a la información documentada y organizada que se propone a un grupo de personas interesadas en adquirir unas determinadas enseñanzas sin especificar niveles intelectuales. La entidad formativa-instructiva que define una exposición se explica y manifiesta en forma sencilla y entretenida a través de la visita guiada⁴⁷. La visita guiada debe entenderse como un valor añadido cuya misión es despertar el interés y la curiosidad respecto a los contenidos expuestos.

Una vez asumidos los objetivos de las visitas guiadas, deberíamos determinar cuál es su tipología y bajo qué criterios podemos agrupar las distintas variaciones existentes. Uno de los ejemplos más comunes en las instituciones museísticas son aquellas visitas en las que se ofrecen dos tipos fundamentales: visitas guiadas/comentadas y visitas didácticas. Las primeras están orientadas a todo tipo de público y enfocada al desarrollo de parte del mensaje expositivo. Estas se organizan en torno a los distintos ámbitos temáticos y cronológicos que articulan el discurso expositivo, de modo que se oferta al visitante distintas alternativas en cuanto a amplitud y profundidad de la explicación. Por su parte, las visitas didácticas se dirigen principalmente a público escolar, de modo que los contenidos y el discurso se adecuan a las particularidades de un material didáctico que los alumnos deben ir completando a medida que realizan el recorrido por los distintos ámbitos del museo. Otra clasificación es la elaborada por la *Association Francophone des Musées de Belgique*⁴⁸, que consiste en una clasificación de los distintos tipos de visitas en función de dos variables: el objetivo y los destinatarios. Su propuesta se divide en cinco visitas diferentes: visita-conferencia, visita-diálogo, visita activa, visita temática y visita especial. Cada una de ellas se refiere a un tipo de público específico, requieren de un nivel distinto de implicación por

⁴⁷ MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Egido editorial, 2005., pp. 168-171.

⁴⁸ La *Association Francophone des Musées de Belgique* es un grupo de museos y personas que trabajan en el ámbito de los museos. El objetivo de esta asociación profesional es promover todos los aspectos de la vida de un museo, así como defender los intereses de la profesión.

parte del usuario, se planificación con objetivos específicos y suponen la utilización variada de recursos complementarios. Más variada es la oferta presentada por el servicio educativo del MNACTEC⁴⁹; esta tipología presenta seis diferentes tipos de visita:

- Visitas guiadas: las tradicionales, un recorrido guiado por la exposición, complementado el mensaje expositivo mediante una explicación detallada por un monitor.
- Visitas comentadas: aquellas llevadas a cabo fuera del entorno museístico.
- Visitas temáticas: se centran en la presentación en profundidad de una parte de la exposición permanente.
- Visitas didácticas: parecidas a las visitas guiadas, pero dirigidas específicamente a público escolar y cuenta con fichas didácticas que deben trabajarse a lo largo de la visita. Cada una de las fichas distribuidas entre los usuarios deberá ser cumplimentada en distintos puntos de la visita.
- Visitas teatralizadas: supone contar con el soporte de actores que van apareciendo en distintos puntos del recorrido y que explican parte de los contenidos a trabajar, pero desde la perspectiva del personaje y época que representan. Son especialmente divertidos para los escolares, que aprecian su carácter lúdico, festivo y divertido⁵⁰.
- Visitas- taller: son la suma de dos actividades didácticas distintas, aunque el nexo común entre ellas es el núcleo temático al cual se refieren. Se conciben de manera que los conocimientos tratados a lo largo del recorrido son posteriormente ampliados o analizados en profundidad en el marco de un taller.

Las visitas guiadas se conciben como una oferta central en muchos museos y su variedad no se limita a una simple orientación por las salas del museo. Como se puede ver, las visitas se alejan de una configuración sencilla, de modo que un acercamiento a la sistematización de las visitas guiadas implica una visión compleja, atendiendo a muchas variables bajo las cuales distribuir dichas acciones⁵¹.

⁴⁹ El Museo de la Ciencia y de la Técnica de Cataluña es una institución museística que depende del Departamento de Cultura de la Generalidad de Cataluña. Fue fundado en 1984.

⁵⁰ MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Egido editorial, 2005, p. 172.

⁵¹ SERRAT ANTOLÍ, N.: "Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación" en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 152-155.

3.5.2. Los talleres

Los talleres didácticos son una práctica relativamente frecuente en muchas instituciones museísticas, y constituyen otro de los ejes básicos de la acción didáctica. Se trata de una actividad que requiere una preparación previa notable, por cuanto sus secuencias didácticas deben estar planificadas para su correcto desarrollo, los recursos deben ser considerados de antemano y los resultados deben estar mínimamente fijados. Su principal característica es que constituyen entornos esenciales para el tratamiento de los procedimientos; el desarrollo de las capacidades y habilidades cognoscitivas de los usuarios. Tradicionalmente, la implementación de los talleres didácticos en el ámbito de los museos se ha entendido como un espacio en el que los alumnos, entendidas como propuestas dirigidas principalmente a grupos escolares, debían realizar una serie de actividades manuales relacionadas con los contenidos de la exposición. En la década de los ochenta, los talleres didácticos se extendieron por los museos de España, aunque en aspectos generales su aplicación era restrictiva y rígida. Observamos como los talleres se interpretaban en un cúmulo de actividades destinadas a poner en práctica conceptos o ideas comentadas y trabajadas a lo largo de la visita, sin más objetivo que reforzar los conocimientos desgarnados en la visita comentada. El taller era utilizado para rellenar fichas de ejercicios bastante mecánicos que no requería una aproximación a la disciplina de referencia que se desarrollaba en el museo. Desde finales del siglo XX y principios del siglo XXI, los talleres didácticos han sufrido una importante evolución en el ámbito español, convirtiéndose en espacios de experimentación y vivencias muy diversas.

En sentido estricto, el taller didáctico es aquel tipo de actividad ofrecido por la institución museística cuyo objetivo es la profundización de determinados contenidos presentados en el mensaje expositivo requiriendo de la implicación y participación de los usuarios, intentándoles aplicar y poner en práctica los aprendizajes construidos, a adquirir nuevos conocimientos y a descubrir y aplicar nuevos procedimientos a partir de dicha experiencia. La particularidad de los talleres es que requieren de una importante colaboración y complicidad del usuario sin las cuales el propio desarrollo del taller puede verse afectado. Durante mucho tiempo, los talleres didácticos fueron un practica inexistente en la mayoría de los museos, de forma gradual, la oferta de actividades que implicaban cierta participación del visitante fue cada vez más común, principalmente en museos de ciencia. En algunos se crearon a inicios del siglo XX espacios específicos en los que los visitantes podían experimentar y poner de manifiesto sus conocimientos. Museos como el *Brooklyn*

*Children's Museum*⁵² o el *American Museum of Natural History*⁵³ fueron los primeros en concebir recursos museográficos específicos destinados a estudiar con mayor profundidad los objetos que formaban parte de las colecciones expuestas. En este sentido, la ideación de estos espacios tuvo en las *discovery rooms*⁵⁴ su máximo exponente. Estas tenían como objetivo potenciar la propia experiencia del visitante, ofreciéndole propuestas variadas que iban cambiando a lo largo del tiempo y en función de las exposiciones existentes. La diversidad era una de sus particularidades, por lo que los visitantes solían repetir la visita a estos espacios.

En la actualidad, los talleres constituyen una práctica muy habitual en las instituciones museísticas. Existen varias razones que justifican la existencia de estos talleres; como, por ejemplo, la planificación y desarrollo de los talleres se justifica por la necesidad de crear espacios en los que los visitantes puedan conocer con mayor profundidad los principios del método de investigación de cada una de las disciplinas. Se trata de que los visitantes apliquen sus conocimientos y habilidades. Por otro lado, los talleres tienen su razón de ser en el desarrollo de la capacidad de expresión de los usuarios, pretendiendo que expresen parte de su imaginación. Los talleres constituyen espacios para el fomento de la creatividad. Por último, no se puede olvidar que los talleres poseen un importante componente lúdico de manera que el aprendizaje desprendido de las distintas acciones que lo conforman se desarrolla a menudo mediante el juego. Se pueden señalar una serie de características de los talleres didácticos: debe concebirse como un espacio para el desarrollo de las habilidades y procedimientos necesarios para el aprendizaje de una disciplina de referencia; debe hacer uso de objetos propios de la colección y de la disciplina de referencia; debe idearse y planificarse en torno a un núcleo temático de la exposición; profundizar en uno o dos procedimientos propios de la disciplina; apelar a los principios básicos de la comunicación museística: interactividad manual, mental y emocional; poseer una relación

⁵² El *Brooklyn Children's Museum* es un museo situado en el barrio de Brooklyn, en la ciudad de Nueva York. Fue fundado en 1899, y fue el primer museo de los Estados Unidos al atender específicamente las necesidades educativas de los niños.

⁵³ El Museo Estadounidense de Historia Natural, ubicado en Manhattan, Nueva York (Estados Unidos), es uno de los museos más grandes y famosos del mundo. Se compone de 27 edificios interconectados que albergan 46 salas de exposición permanentes, laboratorios de investigación y una biblioteca. Se inauguró en 1869.

⁵⁴ Término acuñado por la *Smithsonian Institution*. Se tratan de habitaciones que incluyen exhibiciones interactivas, narración de cuentos, cajas de descubrimiento prácticas, exhibiciones de animales y espacios para exploraciones de artefactos, modelos y otros materiales. Estos entornos de aprendizaje brindan oportunidades para investigaciones interactivas que preparan a los visitantes jóvenes para experiencias científicas posteriores.

directa con los contenidos tratados no solo en una visita previa a la exposición; usar distintos recursos funcionales y materiales que pueden favorecer su eficacia; contar con la colaboración de educadores especializados y desarrollarse a lo largo de un espacio temporal que debería fluctuar entre sesenta y ciento veinte minutos.

En resumen, los talleres didácticos inicialmente cumplen con el objetivo de introducir al usuario a los procesos de investigación propios de la disciplina de referencia de la colección del museo. Los talleres se dirigen a afianzar de forma más sólida los aprendizajes, especialmente los relativos a contenidos de carácter conceptual y procedimental. Las potencialidades didácticas de los talleres permiten una variedad temática y de implementación casi infinitas, hecho que los convierte en propuestas idóneas para la búsqueda de espacios de encuentro entre los usuarios y el museo⁵⁵.

3.5.3. Los itinerarios y las rutas didácticas

Los itinerarios y las rutas suelen ser actividades didácticas desarrolladas fuera del propio marco del museo. Principalmente, la temática que tiene posee una relación directa con la disciplina de referencia del museo, de modo que ese establece una conexión entre ambos. Desde una perspectiva didáctica, los itinerarios constituyen algo más que una visita más o menos guiada por un espacio patrimonial, un centro histórico o un conjunto arqueológico. Se trata de recorridos en los que se pide reiteradamente la participación del usuario, ya sea mediante la interrogación y el diálogo o mediante determinadas acciones a lo largo del mismo. Los itinerarios didácticos tienen en el grupo escolar su principal atractivo. Muchos centros educativos realizan itinerarios ofertados por los museos, especialmente cuando están relacionados con el conocimiento del medio urbano. Se tratan de itinerarios en los que los escolares deben realizar un conjunto de actividades que constituyen una secuencia didáctica completa, siguiendo unos objetivos didácticos previamente determinados. De esta manera, a lo largo del recorrido se suceden acciones que permiten al escolar adquirir determinados conocimientos, experimentar y conocer algunos procedimientos y practicar algunas actitudes. Los itinerarios didácticos componen un tipo de actividad en la que pueden ponerse en marcha multitud de estrategias, siendo una actividad muy variada y generalmente muy interesante para los alumnos⁵⁶.

⁵⁵ SERRAT ANTOLÍ, N.: "Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación" en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 162-168.

⁵⁶ *Ibíd.*, p. 178.

3.5.4. Actividades complementarias y actividades internas

En este apartado se agrupan aquellas actividades que giran en torno al discurso de la exposición permanente o temporal, y que se organizan de forma puntual a lo largo del año, coincidiendo con la exposición de referencia. Se trata de actividades que cumplen tanto con la función didáctica como con la función de difusión, por cuanto implican no solo dar a conocer los fondos del museo, sino que permite articular grupos de interés concretos respecto a la colección del museo y su disciplina de referencia. Estas actividades tales como conferencias, cursos y seminarios, concursos o espectáculos son una buena oportunidad para organizar grupos de trabajo específicos relacionados con la temática concreta que se pretende tratar. Habitualmente se configuran grupos de aficionados y voluntarios que, con una buena coordinación y supervisión, pueden planificar interesantes acciones didácticas. Por ejemplo, una exposición sobre escudos mobiliarios es una buena excusa para organizar un seminario específico sobre la historia de las familias nobles de una localidad a través de sus escudos. La invitación de expertos a este tipo de acciones suele ser un buen reclamo para atraer usuarios, combinado con la posibilidad de visitar la exposición. Para la organización e implementación de este tipo de actividades puede ser una buena opción utilizar espacios y tiempos no habituales ni coincidentes con los horarios de más afluencia de visitantes, evitando así colapsar las salas. Se trata de actividades que atraen a usuarios poco habituales, hecho que permite captar su interés y quizás, aumentar sus visitas al museo. En relación con los espectáculos, suelen ser una actividad que despierta intereses distintos en función de grupos también diferentes. En este sentido, conciertos o recitales frecuentemente captan el interés de personas ya familiarizadas con el acto, mientras que encuentros de *re-enactment* o representaciones teatrales pueden captar un mayor número de público.

Por otro lado, las actividades internas son un tipo de actividades que permanecen inadvertidas al público visitante, por cuanto implican intervenciones internas derivadas de la acción didáctica que no poseen una manifestación explícita para el usuario. En un sentido estricto, no son actividades didácticas en sí mismas, aunque si derivan del servicio educativo general que puede desempeñar el museo, pero se considera que se trata de actividades necesarias y aun poco generalizadas, posiblemente por su desconocimiento. Entre estas actividades destacan los acuerdos y convenios con otras instituciones para el desarrollo de proyectos específicos. El objetivo principal de este tipo de acuerdos es la colaboración entre profesionales del museo y las instituciones como universidades, centros escolares, fundaciones, instituciones, etc. La colaboración se establece principalmente, para fomentar

la interrelación entre profesionales de distintas instituciones, posibilitando proyectos en los que la interdisciplinariedad sea su punto clave. De esta forma, el museo puede contar con profesionales que la propia institución no posee.

Respecto a los convenios de desarrollo profesional, esta también es una práctica poco común en la mayoría de los museos. Se trata de pactar convenios con instituciones de formación, principalmente universidades, que permitan organizar cursos de prácticas para personas que desean conocer y experimentar el mundo de los museos. La experiencia ofrece resultados positivos para ambas instituciones; por un lado, el museo puede contar con la colaboración de una persona en proceso de aprendizaje, pero que puede desarrollar acciones didácticas concretas relacionadas con el museo. Por otro lado, el alumno puede conocer una institución con sus respectivos profesionales y contar con un campo de experiencia importante para su desarrollo profesional. Aunque no podemos olvidar las dificultades que esta experiencia puede ocasionar, como por ejemplo la dificultad de incorporar a una persona a una dinámica de trabajo ya existente o la corta duración del periodo de prácticas, se considera que es una buena práctica para fomentar una progresiva especialización y formación de profesionales en el sector de las industrias culturales, especialmente en los museos.

También cabe destacar la colaboración en proyectos y subvenciones específicas. Probablemente, esta sea una práctica frecuente en los museos. Aun así, es importante que estos se introduzcan en proyectos que impliquen a todo tipo de instituciones, desarrollando experiencias conjuntas que permitan conocer de forma más específica que sucede en las instituciones museísticas a un nivel más amplio⁵⁷.

3.5.5. El Proyecto Educativo de Museo (PEM)

La mayoría de los museos actuales posee un conjunto de documentos que organizan su funcionamiento, planificación y acción respecto a distintas actividades como la conservación, la investigación, la difusión, la exposición, etc. Se trata de documentos clave para el correcto funcionamiento del museo. Los documentos más conocidos son el Proyecto Museológico y Museográfico, o el Proyecto de Marketing y Comunicación. Son documentos que marcan cual debe ser la doctrina básica del museo, su misión y como debe implementarse con distintas actuaciones. Teniendo en cuenta que la educación es uno de los objetivos básicos de cualquier museo, no es frecuente hallar en instituciones museísticas documentos

⁵⁷ *Ibíd.*, pp. 179-181.

que especifiquen las bases teóricas de su acción didáctica. Si nos preguntamos si existe algún manifiesto de las acciones didácticas y de difusión que puedan quedar plasmadas en algún documento, posiblemente pueda argumentarse que no es necesario implementar un proyecto específico destinado a recoger los objetivos, contenidos, acciones o la metodología de actuación respecto a la acción didáctica. Ahora bien, desde el punto de vista de la museografía didáctica podría considerarse innecesario por cuanto las exposiciones serían ya conceptualizadas y materializadas bajo parámetros de sencillez suficientes. Aun así, no es descabellado pensar en un proyecto que permita incorporar aquellas concepciones que el museo posee respecto a la acción didáctica, y existen varias razones que lo justifican:

- En primer lugar, la acción didáctica y de difusión constituye un área de gran peso dentro del museo, por cuanto permite comunicarnos con el usuario a través de estrategias y acciones diversas. Los museos constituyen espacios de y para el aprendizaje.
- Las tareas comprendidas dentro de la acción didáctica son múltiples, de características variadas, y comprenden tanto el marco físico del propio museo como su entorno inmediato. No sería despreciable pensar en un proyecto que permitiera sistematizar y ordenar cada una de las propuestas, con sus procedimientos, objetivos y recursos.
- La acción didáctica se dirige a grupos de personas muy diferentes. Analizando el grupo escolar, podemos apreciar que sus características a nivel cognitivo, emocional y social requiriendo ofertas adaptadas que no pueden aplicarse de igual forma para los demás grupos.
- La acción didáctica y de difusión debe relacionarse estrechamente con otras áreas del museo como el área de planificación de exposiciones, de marketing o de investigación. Es decir, no puede concebirse como un área aislada del conjunto de funciones que desarrolla el museo.

Por todo ello, parece útil tener un documento en el que se explique que se pretende conseguir en el museo desde un punto de vista didáctico y con qué acciones se pretenden alcanzar dichos objetivos. Se trataría de un documento fruto de un proceso de toma de decisiones entre profesionales internos y externos del museo sobre qué tipo de acción didáctica se ejecutará en el museo. A pesar de que las opciones de representación del documento son variadas, podría sugerirse la elaboración de un Proyecto Educativo del Museo que recogiera estas decisiones y reflexiones. El PEM debería tratarse de un documento que fijara los pilares esenciales de la acción didáctica del museo, que estarán en

relación directa con los principios establecidos para la función didáctica que pretende cumplir la institución. Consiste en definir que concepción tiene el museo sobre la didáctica y a través de que instrumentos aplicará dicha concepción. Sin embargo, el PEM debería considerarse un documento abierto, flexible, capaz de adaptarse de forma continua a las acciones del museo. Debe permitir la incorporación de pequeñas modificaciones y ampliaciones, pero ciertos aspectos deberían conservarse de forma permanente: la opción pedagógica que pretende seguir el museo mediante sus acciones didácticas; la organización de actividades en torno a las exposiciones permanentes; la fijación de las tareas básicas de funcionamiento del área didáctica y de difusión y la relación de actividades concretas relativas al área didáctica y de difusión, este sería el aspecto más flexible y ampliable. Uno de los primeros elementos que deben definirse en el PEM es la concreción de los objetivos que el museo va a cumplir con relación a la acción didáctica. El resultado de la confección de los objetivos se convierte en el marco de referencia que deberá guiar a la acción didáctica del museo. Por un lado, se encuentran los objetivos generales; estos son los que marcan las líneas básicas sobre las cuales recaerá la acción didáctica. Mediante los objetivos, se determinará que se pretende potenciar y desarrollar dentro del museo, que se pretende conseguir con la acción didáctica. Los objetivos específicos, por su parte, abarcan los propósitos destinados a concretar y desarrollar los objetivos generales en función de los distintos grupos de edad que atiende el museo y en función de las estrategias que se pretendan llevar a cabo⁵⁸.

Uno de los aspectos que deberá considerar el PEM son los recursos disponibles con los que llevará a cabo la acción didáctica. Excepto los grandes museos nacionales, los museos tienen ciertos problemas en el momento de determinar sus recursos. posee limitaciones serias en cuanto a recursos económicos y personales se refiere, de modo que esta limitación se reflejará también en el PEM. Sin embargo, este documento debería fijar los recursos mínimos y máximos con los que cuenta la acción didáctica. Estos recursos los podemos dividir en cuatro: humanos, económicos, funcionales y materiales. Con los recursos humanos se trata de delimitar el número aproximado de personas que son necesarias para el correcto desarrollo de la acción didáctica. Deberá determinarse no solo las personas destinadas a la atención al público, sino también aquellas dedicadas a la elaboración de materiales, formación o al contacto con instituciones. También deberá determinarse el nivel

⁵⁸ *Ibíd.*, pp. 181-183.

de conocimientos necesario que los diferentes profesionales del museo deberán poseer, y desarrollar en función de la tarea que deban cumplir. En los recursos económicos se debería determinar el coste mínimo necesario para desarrollar las actividades previstas a lo largo de un periodo determinado, que incluya el coste de material, de funcionamiento, personal. También sería necesario que se mostraran aquellas fuentes de financiación externas que se destinen al desarrollo de actividades didácticas, como por ejemplo convenio con otras instituciones o subvenciones destinadas a elaborar materiales didácticos. Los recursos financieros tratan de determinar dos aspectos fundamentales: los espacios mínimos necesarios en los cuales se desarrollará la acción didáctica y los tiempos requeridos. Dentro del ámbito museístico, existe un conjunto de recursos materiales que son especialmente idóneos para ser utilizados en dicha institución. El museo debería elaborar y diseñar materiales didácticos específicos, propios de una institución que posee una determinada lógica en el momento de presentar y tratar los contenidos. En el PEM deberían figurar cuales son los principales materiales didácticos que elaborar por parte de los distintos departamentos del museo⁵⁹.

3.6. LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

En la actualidad, aún existe una elevada fijación por los materiales en soporte papel y basados en la comunicación escrita. Esta tendencia parece que no encuentra el momento para compartir escena con otros materiales que no gozan de tanta atención por parte de los museos. En la mayoría de los casos, hay que señalar también, una tendencia desde la institución museística a utilizar los materiales existentes de una manera rutinaria, monótona y cerrada, implementándose con estrategias poco innovadoras por parte de los profesionales del museo. Por ello, es importante que el museo tenga una diversidad de actividades y materiales didácticos que permitan cubrir múltiples intereses y necesidades del público. En términos generales, y aplicado a la institución museística, un material didáctico es aquel recurso o conjunto de recursos que se utilizan para el desarrollo de determinadas acciones didácticas dentro o fuera del museo, dirigido tanto al público general como a usuarios específicos, creado con el objetivo de complementar, ampliar o profundizar la propia exposición, concretan algunos de sus aspectos conceptuales o procedimientos. Como material didáctico deberemos considerar aquellos recursos que, no formando parte de los recursos expositivos, tales como paneles expositivos o maquetas, las cuales presentan un fin no solo estético y plástico, también artístico, contemplativo e instructivo, ya que el impacto

⁵⁹ *Ibíd.*, p. 190.

de lo representado es más directo y clarificador⁶⁰, vienen a profundizar los contenidos que en ella se exponen. Se trata de instrumentos, objetos y recursos a partir de los cuales se pueden generar una mejor comprensión del mensaje expositivo.

A pesar de que su introducción y utilización ha sido diversa y discordante, los materiales didácticos en el museo han venido a cubrir una necesidad imperante; muchas exposiciones, al no considerar su vertiente didáctica, han tenido que diseñar e incluir materiales y recursos didácticos para poder transmitir su mensaje a todo tipo de público. En algunas ocasiones, los materiales didácticos se han convertido en auténticos parches, en maneras de cubrir un vacío producido de conceptualización, diseño y organización de una exposición. En la dinámica de un museo siempre ha existido materiales y recursos a disposición del guía o educador como del usuario, estos han ido cambiando a lo largo del tiempo, y han seguido el camino de las innovaciones tecnológicas aparecidas en el mercado.

3.6.1. Tipos de materiales didácticos

Dentro del ámbito museístico, existe un conjunto de materiales que son especialmente idóneos para ser utilizados en dicha institución. Desde la perspectiva de la didáctica aplicada a la institución museística, los materiales didácticos son instrumentos que facilitan la comunicación y la comprensión del mensaje expositivo, dejando de lado los recursos museográficos utilizados para presentar dicho mensaje. Es en este sentido que el concepto de material didáctico por el que se apuesta no solo se equipara a la producción de recursos dirigidos al público escolar, sino que su alcance es mucho mayor. Bajo el término material didáctico dentro de la institución museística podemos considerar diferentes recursos.

Podemos considerar algunos materiales generales; en primer lugar, están los folletos de orientación e introducción, estos son folletos facilitados en la entrada del museo, proporcionando la información básica respecto a la exposición o el museo. En el folleto solemos encontrar una breve introducción del museo y su colección, un mapa de orientación de las salas y los contenidos de cada una de ellas e información del museo como horarios y precios. Su objetivo es introducir y orientar al usuario para su visita general al museo. Los folletos de sala son aquellos que se ubican en distintas salas del museo describiendo parte del mensaje expositivo, aquél que se encuentra en la sala en cuestión. Su objetivo principal

⁶⁰ MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Egidio editorial, 2005, pp. 224-225.

es presentar información al visitante sobre aquello que encontrará en un ámbito específico del museo. Su principal virtud es que el visitante puede tomar dichos folletos y llevárselos. Otra opción es materializar los folletos en láminas plastificadas estáticas que el visitante pueda utilizar y volver a situar en su sitio una vez consultadas. El catálogo es una publicación en la que se muestra la descripción y comentario de la colección del museo o de parte de ella. Su materialización y calidad puede ser variable. Una variante son las guías visuales, que aportan parámetros de interpretación, además de la descripción y comentario. Las publicaciones específicas son aquellas que desarrollan un tema concreto de la exposición. Son monográficos utilizados para concretar un punto del mensaje expositivo, profundizando de forma muy específica en los contenidos. Suele estar destinado a un tipo concreto de público, a los investigadores y expertos. Una de sus características es su rigurosidad científica, la presentación y el análisis detallado de piezas, objetos o ideas tratadas durante la exposición, y la concreción de las fuentes de información utilizadas. Por otro lado, aunque no suelen ser consideradas como materiales didácticos, algunos usuarios suelen utilizar postales y reproducciones para tratar un tema específico en el aula. Ofrecen detalles de algunas de las piezas del museo, por lo que a la postal se le añade un valor específico, que permite ampliar y mejorar la comprensión de las piezas⁶¹.

Respecto a los materiales específicos nos encontramos en primer lugar con las fichas didácticas; este es un tipo de material enfocado especialmente a los usuarios en el que se encuentran diferentes preguntas, enigmas y ejercicios para practicar o aprender determinados contenidos y habilidades. La característica fundamental es que permiten ser ampliadas con otras fichas u otros materiales. El elemento esencial de las fichas didácticas es que las actividades presentadas en ellas no sean repetitivas, además de propiciar la consulta y trabajo con otros materiales aportados por el museo. Por otra parte, las guías didácticas se están convirtiendo en uno de los materiales más utilizados dentro del ámbito museístico. Comprenden una serie de actividades que promueven la utilización didáctica de los recursos con el propósito de generar una herramienta de trabajo que sirva al docente para planificar actividades complementarias que mejore el currículo y favorezca el desarrollo de las distintas capacidades de los alumnos⁶². Las guías didácticas son un tipo de material dirigido

⁶¹ SERRAT ANTOLÍ, N.: "Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación" en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 191-194.

⁶² FONTAL MERILLAS, O.: "El patrimonio en la escuela: más allá del patrimonio como contenido curricular", en FONTAL MERILLAS, O. (coord.), *La educación patrimonial. Del patrimonio a las personas*, Gijón, Trea, 2013, p. 42.

al colectivo docente y al alumnado. Con relación al primero, se entiende como guía didáctica aquel material educativo que pretende orientar la actuación docente mediante la propuesta de diferentes indicaciones relacionadas con los objetivos, contenidos, metodología de trabajo, actividades de enseñanza y aprendizaje y actividades de evaluación. Hay que concebir la formación docente como una cuestión que hay que contemplar integrada y conectada a lo que va a ser su proyección profesional futura; capacidad para formularse interrogantes sobre la realidad escolar, para analizar y para adoptar criterios correspondientes a la toma de decisiones⁶³. Con respecto al segundo, es el material que contiene un conjunto de orientaciones para guiar la acción de aprendizaje del alumno. Los proyectos didácticos son materiales destinados específicamente al colectivo docente. Se trata de una propuesta didáctica completa en la que se plantean múltiples orientaciones sobre cómo tratar determinados núcleos temáticos de una exposición o museo. El proyecto está distribuido en distintas unidades temáticas.

Los posters, desplegados y dibujos didácticos ofrecen una información, generalmente en forma gráfica y textual, para que los usuarios puedan adquirir ciertos conocimientos a partir de ellos. Su principal característica es que ofrecen la información de forma sintética, mediante esquemas y organigramas, lo que facilita la comprensión por parte del usuario. Como material audiovisual consideramos un conjunto de instrumentos que utilizan medios y soportes visuales y auditivos, como aspectos positivos tiene su bajo coste de producción y difusión, así como su versatilidad y sencilla utilización. Respecto al material multimedia y online, es un tipo de material que se está generalizando cada vez más en el ámbito museístico. Parece ser una constante en el panorama educativo actual la utilización del video en las aulas y en los montajes audiovisuales durante las exposiciones a pesar de que la producción de material multimedia es relativamente cara para la institución museística⁶⁴. Sin embargo, el museo posee distintas alternativas para generar ciertos ingresos a partir de este tipo de materiales. En cuanto a los materiales online su principal ventaja es la rápida difusión y el fácil acceso. Todo el patrimonio material e inmaterial que la humanidad ha acumulado durante millones de años está hoy al alcance de todo el mundo

⁶³ ESTEPA GIMÉNEZ, J., DOMÍNGUEZ DOMÍNGUEZ, C., (et al): *Museo y Patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales*, Huelva, Universidad de Huelva, 2001, pp. 31-33.

⁶⁴ MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Ego editorial, 2005, pp. 200-201.

gracias a la Web y a Internet⁶⁵. No hay que olvidarse de las mochilas, maletas o kits, también llamados EMI (Estaciones Móviles de Interpretación), que tienen en común la agilidad de información, mayor accesibilidad a las colecciones y albergan la posibilidad de ser prestados a los centros educativos⁶⁶. En los kits didácticos se recopilan materiales y guías didácticas que ofrecen propuestas para su utilización tanto en el museo como en el aula. Se trata de materiales diversos que ilustran el tratamiento de un concepto, idea o procedimiento determinado. Se busca crear un espacio tanto dirigido al disfrute como al aprendizaje a través de la colección de la institución museística, y para poder materializar este propósito se desarrolla un discurso y un material didáctico específico; el kit. Las actividades giran en torno a este, aportando una serie de características atractivas para generar momentos de interacción, sorpresa y juego. El kit cumple una función como recurso didáctico para poder reforzar contenidos, visualizar ideas e interiorizar conceptos de la visita a través de las diferentes salas del museo⁶⁷. En relación con la maleta didáctica se define como una unidad portátil adecuada para su producción en serie y disponible para su alquiler y venta. Una de sus características es la inclusión de reproducciones de piezas y objetos de la colección del museo. Por último, los *flips* móviles son un conjunto de materiales, ubicados en algún tipo de soporte móvil, cuya principal característica es ser utilizados en el marco específico de una exposición, empleando los propios espacios y salas del museo. Su composición puede ser variable, pero deben tener como mínimo un soporte fácilmente trasladable, de relativamente poco peso y con recursos variados. En su interior se encuentran distintos materiales que permiten desarrollar actividades diversas respecto a diferentes lugares de la exposición. Los recursos e instrumentos que incorporar en los *flips* son diversos, y dependerán del tipo de exposición y temática a tratar, como por ejemplo lupas de aumento, prismáticos, cintas métricas, posters o dibujos didácticos⁶⁸.

⁶⁵ SANTACANA MESTRE, J., SALLÉS TENAS, N.: "En el umbral del milenio: de las teorías del déficit a las de la exclusión", en SANTACANA MESTRE, J., LOPEZ BENITO, V. (coords.), *Educación, tecnología digital y patrimonio cultural. Para una educación inclusiva*, Gijón, Trea, 2014, p. 31.

⁶⁶ MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Egido editorial, 2005, p. 175.

⁶⁷ RODRÍGUEZ PARDO, I.: *El kit didáctico como recurso para enriquecer la experiencia de los visitantes en los recorridos guiados por los museos. Un estudio de caso en el Museo Nacional del Romanticismo*, (Trabajo Fin de Máster), Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2015, p. 28.

⁶⁸ SERRAT ANTOLÍ, N.: "Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación" en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005, pp. 195-199.

4. LA DIDÁCTICA EN EL MUSEO NACIONAL Y CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE ALTAMIRA

En 1979 se creó el Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira como instrumento para la conservación y la gestión de la Cueva de Altamira. El 17 de julio de 2001 se inauguraron las nuevas instalaciones: un nuevo edificio para su sede, y nuevos contenidos y servicios para el público y para el patrimonio que conserva. Una renovada institución en sintonía con la trascendencia del monumento que acoge, la Cueva de Altamira, su razón de ser, y con el carácter de Museo Nacional. El hecho tuvo una notable repercusión en los medios de comunicación nacionales e internacionales acorde con el destacado lugar que Altamira ocupa en la Prehistoria e Historia del Arte universales y con su reconocimiento general internacional. El Museo de Altamira ofrece a sus visitantes gran diversidad de actividades culturales para toda la familia y para todos los públicos, y la posibilidad de participar en diferentes talleres sobre la vida cotidiana y el arte de los habitantes de la cueva de Altamira, una nueva forma de acercarnos a la Prehistoria, divertida y participativa⁶⁹. A continuación, se explica las actividades didácticas vistas en el apartado anterior (itinerarios didácticos, talleres, etc.), aplicadas a un caso en concreto: el Museo de Altamira.

4.1. ASPECTOS PREVIOS

Altamira ha estado ligado al turismo prácticamente desde comienzos del siglo XX. En los años 20 se asoció la cueva al turismo como un atractivo de culto y exclusivo para quienes veraneaban en Santander. Ya en la primera sede del museo, construida en los 1924-25 como vivienda para el guarda y como museo se realizaron una serie de actividades precarias desde para la promoción turística promovida desde la Junta de Administración y Exploración de la Cueva de Altamira. Tras la restauración de la cueva para garantizar su seguridad y estabilidad, paliar los efectos de la entrada de agua y mejorar la conservación, se facilitó el acceso de visitantes. La Junta se encargó de la promoción turística, editando guías y postales y haciendo que cada vez más personas se acercaran a conocer la cueva de Altamira⁷⁰. Esta situación fue en aumento con la generalización del veraneo y las vacaciones laborales; en los años 60 la cueva y Santillana del Mar se había convertido en principal imagen de la región y reclamo turístico; de ahí las diversas intervenciones para su mejor accesibilidad. El cierre de 1978 generó una fuerte polémica. Tras varios proyectos fallidos

⁶⁹ LASHERAS, J.A., HERAS, C., FATÁS, P.: "El nuevo Museo de Altamira", en *Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia (SIARB)*, nº 16, p. 23.

⁷⁰ HERAS, C., FATÁS, P., LASHERAS, J.A.: "La cueva de Altamira y sus museos", en *Boletín del Museo Arqueológico y Nacional*, (2017), nº 35, pp. 829-831.

de buscar alternativas para el turismo en torno a Altamira, a mediados de los 90 se produjo el acuerdo interadministrativo e institucional favorable a la realización del actual Museo de Altamira, un producto cultural que es, a la vez, el principal recurso cultural para el turismo de Cantabria. El museo, como espacio para la cultura, puede ser utilizado y es utilizado por los agentes para incluirlo en sus productos turísticos. Es un espacio acorde con el surgimiento de los nuevos estilos de ocio de finales del siglo pasado, el turismo cultural. Cuando el museo se reabre con toda su oferta renovada, lo hace con la vocación de ser medio de comunicación, desde una visión mucho más amplia, alejándose de ser un mero conservador de su patrimonio, para redefinirse desde el punto de vista del usuario, sin olvidar la trascendencia de la primordial misión encomendada. De ahí, que el proyecto integral incluyera actuaciones para la mejora de la conservación de Altamira y del resto del patrimonio que alberga, un proyecto de investigación planificado de carácter pluridisciplinar, que permitiera actualizar el conocimiento científico de Altamira y las variadas estrategias de comunicación necesarias para la divulgación de dicho conocimiento. Es decir, el proyecto interviene en las funciones tradicionales de cualquier museo: la conservación, investigación y difusión⁷¹. Hoy en día cerca de 250.000 personas al año conocen el arte de Altamira a través de la Neocueva y resto de salas de exposición, de las exposiciones temporales que se programan y de la propuesta permanente de actividades que el museo ofrece a quienes visitan el museo en todos los momentos del año⁷².

El Museo de Altamira tiene como objetivo general ser un museo dinámico que integre en su oferta permanente actividades complementarias temporales. Todas las actividades son acciones que emprende el museo para facilitar el acceso del público al conocimiento de las colecciones que conserva y del mensaje que quiere transmitir. Por ello, la agenda de actividades debe responder a los intereses y deseos de los visitantes, teniendo en cuenta su heterogeneidad. La programación deberá siempre basarse en la calidad en su diseño y ejecución y en la creatividad, para proporcionar experiencias nuevas. Exposiciones temporales, un programa de conferencias, cursos, talleres de tecnologías prehistóricas, talleres didácticos, conciertos de música clásica, actividades puntuales relacionadas con celebraciones como la Primavera de los Museos o el Día Internacional de los Museos, y el aniversario de la inauguración forman parte de la programación anual del museo. Su papel

⁷¹ FATÁS, P.: "Estrategias de comunicación en Museos: el caso del Museo de Altamira", en *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, 2004, nº 9, p. 133.

⁷² FATÁS, P., LASHERAS, J.A.: "La cueva de Altamira y su museo", en *Cuadernos de Arte rupestre*, nº 7, 2014, pp. 34-45.

como recurso educativo se está trazando con un proyecto de colaboración con el Centro de Profesores de Cantabria. En el año 2004 se comenzó la primera fase que fue la impartición de un curso llamado “la innovación pedagógica a partir del Museo de Altamira”, que ofrece información a los profesores en dos ámbitos: la actualización científica en lo relativo al periodo de la Prehistoria y el de la pedagogía de museos. La conexión de ambas facetas tiene como objetivo la posterior creación de seminarios de trabajo por etapas y niveles, que generen materiales curriculares entorno a la prehistoria y el uso didáctico del museo⁷³. Por ejemplo, ese mismo se desarrollaron algunas actividades con resultados fantásticos por su novedad y singularidad, como es el caso de la exhibición de graffiti en vivo que se celebró con ocasión de la Primavera de los Museos. El objetivo principal era enlazar el arte rupestre prehistórico con el movimiento urbano del graffiti. Dos artistas invitados rindieron homenaje a la Cueva de Altamira con las técnicas y lenguajes de los grafiteros del siglo XXI, profundizando así en el impulso pictórico original que aun hoy pervive en este movimiento, participaron en esta actividad unas 2000 personas, en las que destacaba un alto porcentaje de jóvenes, estimulando así la costumbre de frecuentar los museos, a través de actividades más cercanas a sus intereses personales⁷⁴.

El museo oferta todos los meses actividades diferentes para todos los públicos, desde los más pequeños, pasando por escolares de Primaria y Secundaria, hasta llegar a los adultos, y actividades concebidas para ser realizadas en familia, con las que complementar el tiempo de ocio de sus usuarios, a la vez que estos complementan los conocimientos que poseen sobre los modos de vida durante el Paleolítico. Estas actividades tienen un alto nivel de participación todo el año, aunque en los meses de baja afluencia de público la participación se concentra sobre todo los fines de semana. El museo dispone de espacios donde poder hacer actividades que permitan la comparación entre la vida en la época paleolítica y en la actualidad, comprendiendo así la evolución humana, como por ejemplo el parque paleolítico, los pabellones de exposiciones temporales y la propia área de exposición permanente. Esta variedad de espacios permite la posibilidad de llevar a cabo actividades más amplias o diversas en contraposición con otros museos o instituciones, más limitados por sus instalaciones⁷⁵.

⁷³ FATÁS, P.: “Estrategias de comunicación en Museos: el caso del Museo de Altamira”, en *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, 2004, nº 9, p. 148.

⁷⁴ *Ibíd.*, p. 137.

⁷⁵ PÉREZ GRANDE, M.V.: *Museo de Altamira. Análisis DAFO y una propuesta de actividad sobre paleodieta*, (Trabajo de Fin de Máster), Santander, Universidad de Cantabria, 2017, p. 29.

4.2. EL SISTEMA DIDÁCTICO INTERDISCIPLINAR

Desde el museo se percibe que la relación con la comunidad escolar ha de consistir en la prestación de un servicio a los educadores, maestros y profesores interesados en que el museo y Altamira formen parte de su práctica docente, y también de los hábitos culturales de sus alumnos. Para el museo, los docentes son usuarios con necesidades concretas y con expectativas diversas. Por ello, cada año se enriquece el programa destinado a toda la comunidad escolar, tanto para los centros educativos como para los profesores que incluyen en sus clases el patrimonio cultural en torno a Altamira. Para todos se ofrecen servicios, recursos y materiales con el fin de enseñar con Altamira en el museo y en el aula. Desde el Departamento de Públicos se atiende a las necesidades de los grupos escolares antes, durante y después de su visita al museo. Desde la gestión de cada reserva se personaliza la organización de la visita de cada grupo y el día de su visita cada centro escolar es atendido por su guía de acogida que los acompaña durante su estancia en el museo. Además, se recoge de manera permanente información sobre la satisfacción de los docentes acerca de su visita mediante cuestionarios y entrevistas, de esta manera se aprende de los docentes para hacer el museo más útil a la comunidad escolar. El principal recurso para aprender y enseñar en el Museo de Altamira es la exposición *Los tiempos de Altamira*. Los profesores pueden solicitar una visita guiada por el personal del museo o diseñar su propio recorrido, con el fin de adecuarla a sus intereses pedagógicos. Para ello existen a su disposición materiales didácticos a cada nivel educativo y accesibles desde la web del museo: itinerarios didácticos, recorridos temáticos o el blog “El País de Altamira”. En la visita a la exposición, tanto el recorrido por la Neocueva como por las otras salas, la museografía es un recurso excepcional para los profesores, a partir de los objetos que se conservan del Paleolítico superior. Para los más de 35.000 escolares que visitan el museo cada año la experiencia no se agota en las salas de exposición; los Talleres de Prehistoria y Arte son actividades para observar, tocar, manipular, experimentar con los objetos paleolíticos, comprobar su efectividad y practicar con ellos las tareas para las que fueron creados por las personas que vivieron en los tiempos de Altamira. En los talleres para escolares, los niños y jóvenes accedan al patrimonio arqueológico mediante reproducciones y recreaciones de alta calidad, y también a su contexto cultural, ya que simulan la caza de ciervos, hacen fuego, tallan sílex o pintan con aerógrafo paleolítico.

La atención de usuarios específicos del museo y el estudio de sus expectativas ha permitido reinterpretar el lema “Museos para todos” con el que el museo se presentó tras su

renovación integral. Esta reflexión ha generado el inicio de un cambio en la institución: ha suscitado una nueva percepción de su función y de los componentes educativos no formales, lo que ha promovido modificaciones puntuales en la exposición y nuevos recursos para la mediación cultural. La participación del público, de los usuarios, da sentido y hace real la intención de un museo para todos. Una vez atraídos los visitantes al museo, se planteó la necesidad de conocer cuál era el mensaje que captaban los visitantes. La observación del comportamiento de los visitantes en la exposición, de la forma de relacionarse con ella, permitió detectar aquellos puntos que despertaban interés. A partir de lo expuesto en el libro de visitantes, en sus conversaciones con los guías y según lo que han expresado en las encuestas, se entiende como una forma de aceptación la calificación de la exposición como didáctica. Sin embargo, solo es aparentemente didáctica, en un sentido general y técnico del concepto. La exposición incluye medios didácticos variados, pero carece de la finalidad auténticamente didáctica, al no tener una adecuación intencional del museo y su diversidad. Según las diversas encuestas realizadas, los profesores son el usuario que más definido tiene su objetivo cuando decide visitar el museo. Sin embargo, su uso de la exposición no aprovechaba todo el potencial. Los escolares paseaban solos por la exposición, recorriéndola en poco tiempo e interactuando ocasionalmente con ella. A mismo tiempo que el museo percibía este hecho, los docentes expresaron su interés en introducir el museo, la exposición, en su trabajo. Entonces se convocaron varios encuentros informales para recoger sus dudas, reflexiones y críticas; y habiendo encontrado un objetivo común, y persuadidos por el reto de trabajar conjuntamente, se decidió formalizar la relación, y comenzar a trabajar⁷⁶.

El primer paso era decidir qué experiencia querían proporcionar a los escolares y como promover formas diversas de relacionarse con la exposición. Se decidió no dejarse limitar por la enseñanza de la Prehistoria, ya que la vivencia en el museo debería ser más amplia. Además, la didáctica debía ser un medio, y no un fin. Una autentica experiencia educativa debería generar conocimiento, por ello aprender a aprender podría ser el principio y la competencia que estructurara los materiales didácticos que resultaran de cada uno de los grupos de trabajo que se formaron. En un sistema de trabajo independiente, estos elegirían libremente los formatos y objetivos de los recursos que se diseñaran, así como los temas y contenidos de la exposición que abarcarían, y los recorridos resultantes. La coherencia final

⁷⁶ MARTÍNEZ, A., TRIMALLEZ, A.: "Museo de Altamira. ¿Museo para todos?", en *Museos para la participación: actas de las 15 Jornadas de Departamentos de Educación y Acción Cultural*, Museo de Bellas Artes da Coruña, 2009, pp. 289-291.

de la propuesta educativa global residiría en la elección de estrategias y metodologías adecuadas para cada público objetivo, para cada nivel educativo. Por ello, la metodología a seguir era el de las metodologías para un contexto informal, con cabida en la escuela formal. Se impuso como requisito atenerse al rigor científico y al metodológico en cada uno de los campos implicados (Didáctica, Museología y Prehistoria). Uno de los aspectos interesantes de este proyecto es que los profesionales implicados han trabajado respetuosamente desde su campo, pero persiguiendo una finalidad común. Desde el museo, los científicos han aportado la documentación necesaria y la información solicitada por los profesores, y han supervisado el empleo de términos y conceptos, así como la interpretación del patrimonio arqueológico y del conocimiento sobre Altamira y la Prehistoria. Por otro lado, los profesores han aportado su competencia pedagógica y didáctica con el fin de crear recursos pensados para cumplir una función programada en cuanto a adquisición de conocimientos. Esta función ha condicionado el diseño de los materiales educativos, y ha evitado sucumbir a la tentación de formatos y presentaciones imponentes, pero menos eficientes. Por parte del museo, el Departamento de Públicos fue el encargado de facilitar el encuentro y el entendimiento entre escuela y museo, la coordinación de la experimentación y evaluación de los itinerarios didácticos fue la clave para materializar el trabajo realizado. En la elaboración de los nuevos recursos para la reapertura se vio la necesidad de modificar el discurso de la exposición y reinterpretar los códigos utilizados con el fin de escribir otros posibles discursos y facilitar nuevas lecturas⁷⁷.

Los itinerarios didácticos creados han resultado ser herramientas para la mediación cultural. Son recursos que facilitan una experiencia educativa en un contexto divulgativo, y que se caracterizan por ser didácticos, polivalentes y versátiles, ya que generan procesos adecuados a cada público objetivo, atendiendo a sus necesidades, pero que también pueden ser adaptados a otros públicos. Estos itinerarios son recursos que pueden ser incluidos en muy variadas unidades didácticas que cada centro escolar haya establecido en sus programaciones didácticas. Las actividades planteadas requieren la mínima preparación por parte del profesorado, que cuenta con una breve guía que le aporta autonomía y seguridad en su trabajo en el museo. Cuando se puso en marcha se fundamentó la validación del resultado en la experimentación de los itinerarios. Esto permitió participar también a otros docentes y grupos de niños y jóvenes de diferentes edades, que aportaron sus opciones y

⁷⁷ *Ibíd.*, pp. 291-292.

experiencias. Este sistema de control ha servido para desechar algunos formatos, corregir planteamientos demasiado ambiciosos o reorientar algunos objetivos. Para el Museo de Altamira, la nueva propuesta educativa se fundamenta en *Aprender a aprender* interactuando con la exposición en su complejidad, como soporte de información y como medio de comunicación, y no solo con los objetos arqueológicos⁷⁸.

En el programa “Altamira para escolares” se presenta el museo a la comunidad escolar como un espacio para aprender, para expresarse y para compartir experiencias. El Patrimonio Arqueológico del museo se exhibe en la exposición permanente, y los Talleres para escolares ofrecen la posibilidad de manipularlo y comprobar su efectividad, mediante reproducciones y recreaciones. Este programa crece y se redefine constantemente en torno a tres percepciones del museo: en primer lugar, el museo es un lugar para generar conocimiento sobre Altamira como bien patrimonial relevante, y compartirlo con la sociedad; de esta función inherente al concepto legal e institucional, el Museo de Altamira desde su misión asume la función del museo como lugar para la divulgación. A la vez, las características de la exposición convierten al museo en un recurso para los docentes, con un gran potencial para estimular el aprendizaje. El uso público del museo lo convierte en un espacio para la socialización. En este marco, el programa propone dos objetivos y un reto para dar servicio a la comunidad educativa. Como museo para la divulgación del conocimiento, el diseño de recursos debe facilitar el encuentro con Altamira como bien patrimonial, en su excepcionalidad como Patrimonio Mundial. Como lugar para aprender, el museo puede ser una herramienta pedagógica para los docentes, pero para los alumnos no debería ser una experiencia exclusivamente escolar, sino una experiencia satisfactoria y estimulante, desde la perspectiva del aprendizaje. Por lo tanto, el reto es proporcionar una experiencia significativa a niños y adolescentes. La mediación, la alianza con los docentes y la apropiación simbólica son las estrategias que el Museo de Altamira implementa para relacionarse con la comunidad educativa. El Museo de Altamira mantiene abiertos varias vías de comunicación con los docentes. Se utiliza la web como plataforma de presentación del programa “Altamira para escolares” y como medio de comunicación y soporte donde compartir los recursos didácticos con los docentes, colaborando con aquellos que desean personalizar los itinerarios publicados o crear otros nuevos. De los cursos de formación organizados en colaboración con los Centros de Profesores han surgido grupos de trabajos

⁷⁸ *Ibíd.*, pp. 293-294.

integrados por maestros y profesores que han elaborado recursos didácticos para trabajar en el museo, y grupos permanentes de colaboradores que asesoran en el diseño y dirección de los nuevos proyectos⁷⁹.

4.3. LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Seguidamente se expone la oferta de actividades, el programa de actividades que se desarrolla en el museo, un programa de actividades que incluye ciclos de conferencias, cursos para diferentes áreas y diferentes técnicos, incluye talleres en los que también se busca la singularidad y la calidad de la experiencia que van a sentir aquellos que participan, como el taller de tecnología prehistóricas o los talleres para niños en los que se explican las técnicas del arte, diferentes tipos de taller en función de los públicos y expectativas⁸⁰. A partir del material proporcionado por el Museo de Altamira se han dividido las actividades en las visitas y los recorridos didácticos, que suelen ser actividades que apenas varían y son comunes a lo largo de los años; y los talleres, que son los más exitosos y demandados los que se mantienen con el tiempo.

4.3.1. Visitas, itinerarios didácticos y otros tipos de actividades didácticas

Los Itinerarios didácticos, los talleres y narradores de historias son las propuestas del Museo de Altamira para convertir la visita a la exposición en una experiencia educativa. A disposición de los profesionales de la enseñanza, el Área de Educación colabora con maestros y profesores en el diseño de recursos didácticos y en la organización de la visita más adecuada a cada grupo escolar. La visita guiada por el profesor es una oportunidad excepcional para diseñar la experiencia educativa más adecuada para cada grupo escolar. Las salas de exposición del Museo de Altamira ofrecen un conocimiento riguroso del Paleolítico, presentando el patrimonio arqueológico y las formas de vida de los habitantes de la cueva de Altamira en soportes y medios de comunicación muy diversos. Los objetos arqueológicos originales mostrados en las vitrinas son el primer contacto de los visitantes con la época de Altamira. Estos objetos son accesibles al tacto mediante reproducciones y recreaciones en la exposición permanente y en los Talleres de Prehistoria. Las escenografías muestran los objetos arqueológicos en sus ambientes originales, en el contexto en el fueron fabricados y usados. Las películas de la exposición recrean escenas de la vida cotidiana en

⁷⁹ LASHERAS, J.A., MARTÍNEZ, A: "Museos para la sociedad: Altamira y su museo", en *Actas del I Congreso Internacional de buenas prácticas en Patrimonio Mundial: Arqueología. (Mahón, Menorca, 18-21 de abril de 2012)*, CASTILLO, A. (ed.), Madrid, Editorial Complutense, 2012, pp. 628-629.

⁸⁰ FATÁS, P: "La comunicación desde el Museo de Altamira", en *La comunicación en la gestión cultural*, Vitoria-Gasteiz, Grupo Xabide, 2007, p. 195.

la cueva de Altamira. Muestran el proceso de fabricación de los útiles y su uso cotidiano. Facilitan comprender la vida de la Prehistoria. El Museo de Altamira también incorpora los dibujos animados para contar la Prehistoria. La evolución humana y las formas de subsistencia son ilustradas con dibujos animados, destinados a niños y también a adultos.

Para preparar las visitas guiadas por el profesor, el Museo de Altamira propone varios recorridos temáticos en la exposición permanente *Los tiempos de Altamira*. Cada recorrido selecciona algunos de los objetos expuestos, y orienta la mirada de los alumnos, para que comprendan los útiles y materiales en su contexto original, según muestra la escenografía, tal y como fueron pensados, diseñados y fabricados originalmente. El proceso de fabricación se reproduce en las películas documentales, y su uso en las películas de dibujos animados. Los datos concretos de los objetos aparecen en las cartelas junto a las vitrinas. Los paneles aportan información básica, escuchando los audios de cada escenografía se puede profundizar en cada uno de los temas⁸¹. Los diferentes recorridos temáticos ofertados son⁸²:

- Altamira, un lugar del paleolítico: recorrido por la Neocueva.
- Dos animales de los tiempos de Altamira: el bisonte es el animal más representativo de la cueva de Altamira, aunque sus habitantes eran expertos cazadores de ciervos.
- Ni frío ni calor: encontramos todos los útiles diseñados para la tarea de la preparación de pieles, desde la caza del animal hasta la confección de la vestimenta y su decoración.
- Una dieta sana y variada: recorreremos por el país de Altamira los espacios donde los grupos de cazadores seleccionaban sus alimentos.
- El arte de las cavernas: en la exposición descubrimos los materiales y los útiles que el artista abandonó en la cueva de Altamira.
- Un diente, una joya: vestidos y adornados, las personas del Paleolítico se procuraron un vestuario confortable y práctico, que también adornaron.
- La caja de herramientas: en el Paleolítico cada útil era diseñado con precisión, cada forma tenía su función.
- De tierra, agua y aire: con dos pequeños huesos de ave, colocados con precisión y aplicando el efecto Venturi⁸³, se inventó el primer aerógrafo.

⁸¹ Programa para escolares "Altamira para escolares. 2015-2016". Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira. MECD, p. 10.

⁸² Véase Anexos 1,2,3,4,5.

⁸³ Al soplar con fuerza por el tubo horizontal, la velocidad del aire hace que la presión disminuya en el extremo superior del tubo vertical. La diferencia de presiones resultante en ambos extremos de este tubo

- Cazadores de ciervos: las azagayas son una precisa arma de caza, que mejoró con el invento del propulsor.
- Un hogar muy comfortable: el fuego del hogar hizo más comfortable la vida en la cueva.
- Nómadas: los paleolíticos instalaban sus campamentos en diferentes cuevas a lo largo del año, planificando sus movimientos estacionales.

Otro recurso didáctico que propone el Museo de Altamira son los itinerarios didácticos, bajo el lema “Aprender a aprender en el museo”. Diseñadas por maestros, profesores y educadores de Cantabria, estas actividades proponen diferentes maneras de aprender en el museo. Los itinerarios didácticos propuestos para los alumnos de Educación Infantil y primer ciclo de Primaria tienen como objetivo reforzar el vínculo entre los dos espacios expositivos que componen la exposición. La Neocueva y el resto de las salas forman parte del mismo discurso, y por ello, están unidos conceptualmente, sin embargo, la separación física entre ambos espacios y la radical diferencia en la presentación museográfica pueden interferir en la percepción del visitante. Los itinerarios didácticos crean una continuidad en la sintaxis expositiva.

- El primero de ellos se denomina “Destino Altamira”; está enfocado a Educación infantil. Su tema principal es la vida en los inicios de nuestra Historia, y consiste en dos imágenes que sintetizan respectivamente el mensaje de los dos espacios expositivos que componen la exposición: la vida en las cuevas y el paisaje de los tiempos de Altamira. Ambas imágenes pueden convertirse en grandes murales a partir de los que los profesores diseñarán actividades antes o después de la visita al museo. Y estas dos escenas son las que conforman el tríptico en pequeño formato que cada niño porta en su recorrido por la exposición. Se trata de un soporte de información e interpretación, una propuesta abierta a muy diferentes acciones en el museo, fácilmente adaptable a los diversos objetivos e intereses con que los grupos escolares de este nivel educativo visitan el museo. Estas dos escenas creadas son el resultado de la reconstrucción del mensaje de la exposición, de la selección de contenidos significativos para el público destinatario, y de su síntesis en imágenes. El resultado es la exposición reinterpretada, una recreación del Paleolítico en imágenes. En este itinerario se han reconstruido dos escenarios: un campamento paleolítico en el interior de la cueva de

produce que la columna de tinte ascienda, empujada por la presión atmosférica. Cuando la pintura sube, se encuentra con el chorro de aire y se produce la salida pulverizada de la misma.

Altamira y el paisaje exterior inmediato a esta. De esta manera, se parte de conceptos que el alumno de infantil pueda relacionar con su vida cotidiana y de acciones que pueda reconocer o interpretar fácilmente, así se le posibilita hacer interferencias nuevas, asociaciones o completar conocimientos dependiendo de su nivel cognitivo concreto. Además, el formato elegido para los más pequeños puede ser válido también para niños de otras edades, e incluso adultos, ya que permite al profesor propiciar diferentes niveles de lectura de las imágenes creadas⁸⁴. Con el guion, el profesor descubrirá a sus alumnos todo lo que rodeaba a los habitantes de la cueva de Altamira.

- El itinerario destinado a alumnos de los primeros cursos de Primaria, “Altamira, un lugar del Paleolítico”, presenta los mismos contenidos que el anterior en un formato diferente, adaptándose a las estrategias de aprendizaje de los niños de esa edad. Uno de los objetivos es invitar a hacerse preguntas ante lo dado y lo evidente, lo cotidiano y lo excepcional. El techo de los polícromos de la cueva de Altamira es un espacio muy sugerente que despierta la mayor parte de las preguntas de los visitantes. Aquí se plantea el concepto del artista como transformador de la realidad mediante su visión personal, para ello el alumno debe imaginar la roca sin pintar, observar las pinturas creadas por las personas del Paleolítico, y comparar lo representado con el paisaje que rodeaba la cueva de Altamira⁸⁵. Su tema principal es la cueva, y en este itinerario se descubre Altamira como lugar habitado y como santuario.

- Los itinerarios didácticos utilizan el lenguaje escolar y sus códigos, “Un regalo desde las aguas”, destinado también a alumnos de Primaria, crea una historia para llegar más allá de la exposición y rescatar lo que no está contado. Es una fórmula adoptada para integrar en un mismo contexto cultural conceptos y objetos arqueológicos dispersos en la exposición⁸⁶; el adorno personal, el intercambio de objetos entre grupos de cazadores y el aprovechamiento de los recursos naturales es su tema principal. Se trata de seguir la historia de unos niños que vivieron en la cueva de Altamira, y componer un collar con objetos conseguidos del mar y los ríos.

⁸⁴ MARTÍNEZ, A., TRIMALLEZ, A.: “Museo de Altamira. ¿Museo para todos?”, en *Museos para la participación: actas de las 15 Jornadas de Departamentos de Educación y Acción Cultural*, Museo de Bellas Artes da Coruña, 2009, pp. 294-295.

⁸⁵ *Ibíd.*, pp. 295.

⁸⁶ *Ibíd.*, pp. 295.

En resumen, los itinerarios didácticos diseñados para los niños de Infantil y Primaria son recursos abiertos a muy diferentes acciones educativas en el museo. Cada uno consiste fundamentalmente en imágenes que sintetizan el mensaje expositivo y lo adaptan a cada nivel educativo. A partir de esta síntesis será más fácil comprender los elementos que componen y caracterizan las formas de vida del Paleolítico y que son presentados, interpretados y analizados en la exposición del museo. Estos itinerarios constituyen el soporte para diversas formas de acceder a la exposición, para crear recorridos personalizados y propiciar miradas diversas. Sin embargo, en el caso de la propuesta para los alumnos de Educación Secundaria se parte del análisis riguroso de algunos elementos de la exposición para llegar a la síntesis, incluso a la esencia de su mensaje⁸⁷.

- El itinerario “Los tiempos de Altamira” ofrece la observación de una selección de objetos arqueológicos exhibidos en las vitrinas, con rigor y método científico, para obtener información a partir de los elementos museográficos de la exposición, tanto verbales como visuales, como las películas o los paneles. La observación detallada de formas y materiales de los útiles paleolíticos es un objetivo en sí mismo, y a la vez, un medio para potenciar procesos de aprendizaje, desarrollando estrategias para capacitar, para la reflexión, la búsqueda de información, el planteamiento de hipótesis, el trabajo en grupo y la aplicación de información para generar conocimiento⁸⁸. Eso permitirá conocer a las personas que habitaron la cueva de Altamira. La elaboración de estos itinerarios ha permitido descubrir otras narrativas posibles en la exposición, a partir de elementos de la museografía aparentemente inconexos, buscando temas significativos para cada uno de los públicos a los que se dirigen estos recursos educativos.

- En el itinerario “Dime qué te llevas a la tumba, y te diré quién eres” destinado a alumnos de la Educación para Personas Adultas, se fija la atención en el ajuar funerario de una mujer paleolítica para destacar el enterramiento como comportamiento cultural que nos diferencia y nos integra entre nuestros iguales. Atendiendo a una demanda de este público escolar tan singular, se convierte a la mujer en protagonista de esta mirada hacia la Prehistoria. para ello se apoya en la visibilidad explícita e intencionada que la mujer adquiere en la narrativa visual de la exposición del museo, al mismo tiempo que se revelan mensajes

⁸⁷ Programa para escolares “Altamira para escolares. 2015-2016”. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira. MECD, pp. 11-12.

⁸⁸ MARTÍNEZ, A., TRIMALLEZ, A.: “Museo de Altamira. ¿Museo para todos?”, en *Museos para la participación: actas de las 15 Jornadas de Departamentos de Educación y Acción Cultural*, Museo de Bellas Artes da Coruña, 2009, pp. 296.

latentes en algunas imágenes codificadas de la exposición. Este itinerario nos conduce por la exposición y nos ayuda a identificar cada uno de los objetos que componen el ajuar funerario hallado en la sepultura de una mujer, todos ellos representan una forma de vida, la de los cazadores-recolectores del Paleolítico⁸⁹.

- Otros itinerarios ofertados son: “Planeta humano”⁹⁰; el tema es la evolución humana y está orientado para educación primaria. En él se recorre el sector II de la exposición titulado “Antes de Altamira” para encontrarnos con otros humanos que habitaron en la Tierra antes que nosotros. Se conoce su aspecto, en que paisaje vivieron y las herramientas que sabemos que fabricaron para su vida diaria. El itinerario “Veo, veo en la cueva de Altamira”⁹¹ está enfocado al primer ciclo de Educación Primaria. Su tema es la cueva de Altamira. Se trata de observar lo que se ve en la cueva; los cazadores de la Prehistoria vivían en cuevas perfectamente equipados para su vida diaria. Para el tercer ciclo de Educación primaria se oferta “Prehistorias posibles en el museo de Altamira”⁹². Muchas películas, comics y viñetas humorísticas nos muestran a las personas de la Prehistoria como cavernícolas, gruñones y torpes, sin embargo, la investigación científica nos permite imaginar de forma rigurosa como éramos en el inicio de nuestra Historia. Se enfoca en superar los tópicos sobre la Prehistoria.

En un espacio del museo proponen crear narraciones colaborativas sobre la vida en los tiempos de Altamira. Es una actividad didáctica enfocada a educación Infantil y Primaria. Este rincón del museo está destinado para contar historias en grupo, imaginando como éramos en el Paleolítico, más allá de lo que podemos conocer mediante la ciencia y la arqueología. En el inicio de nuestra historia los relatos rememorarían hazañas y anécdotas, transmitirían saberes, creando tradición y generando la identidad de grupo. En el Museo de Altamira contar historias también puede ser una manera de aprender y reflexionar sobre nuestro pasado, sobre cuanto hemos cambiado; y también una manera de aprender juntos y compartir con otros visitantes. Con Narradores de Historias⁹³ el museo propone imaginar cómo era nuestra vida integrados en la Naturaleza cuando éramos cazadores-recolectores, como nos relacionábamos entre nosotros y como nos relacionábamos con el entorno rural. A partir de conjuntos de viñetas los alumnos con sus maestros podrán imaginar historias

⁸⁹ Ibid., pp. 296.

⁹⁰ Véase Anexos 2,3,4,5.

⁹¹ Véase Anexos 2,3,4,5.

⁹² Véase Anexos 2,3,4,5.

⁹³ Programa para escolares “Altamira para escolares. 2015-2016”. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira. MECD, p. 13.

posibles que integran paisajes del Paleolítico, herramientas y objetos de los cazadores-recolectores y situaciones cotidianas que caracterizan nuestra primera forma de vida. Son historias en las que los objetos arqueológicos incluidos en la exposición del museo aparecen utilizados en posibles situaciones reales.

- Las actividades son: “La planta que todo lo cura”⁹⁴: en 9 viñetas nos recuerda los riesgos de la vida en la Naturaleza, nuestro conocimiento profundo de los recursos vegetales, las relaciones solidarias en grupos cohesionados que trabajaban de manera colaborativa. “Un mundo sin caminos”⁹⁵: en 12 viñetas esta actividad invita a pensar en formas de orientarnos en la inmensidad de la Naturaleza en nuestros desplazamientos por el territorio en nuestra vida nómada. Estas actividades son autoguiadas y tienen una duración aproximada de 30 minutos. Además de talleres prácticos también se llevan a cabo dramatizaciones en estos talleres de cuentacuentos donde el tema central son historias sobre la cueva, o sobre las personas que vivieron en ella. Esta es una actividad que se ofrece a todos los grupos y edades, y dependiendo de ello se ofrecen obras con argumentos más sencillos y otros más específicos⁹⁶.

Para Educación Secundaria el museo ofrecía un taller muy innovador denominado “Altamira tweet”⁹⁷. Es una propuesta para visitar la exposición *Los tiempos de Altamira* de manera autónoma, es una narración colaborativa de la experiencia de los alumnos en su visita al museo, que promueve la conversación entre los alumnos de su centro escolar, y que facilita el diálogo con las educadoras del museo. Es una oportunidad para compartir los aprendizajes de sus alumnos, sus opiniones e impresiones con alumnos de otros centros educativos. El museo propone tuitear los tiempos de Altamira, identificando las características de la forma de vida de las personas del Paleolítico superior, y elegir tres objetos que representen la forma de vida de los cazadores recolectores de los tiempos de Altamira. Mientras tuitean, los alumnos pueden enviar al museo sus preguntas o dudas sobre Altamira. Altamira tweet es una mirada colectiva a la exposición del museo, cada grupo escolar tuiteará desde un máximo de cinco cuentas diferentes. También es una narración colaborativa, ya que cada tuit debe ser continuación del anterior de otro grupo. Y además es una narración colaborativa, ya que cada tuit complementa, responde o propone una visión diferente al comentario precedente.

⁹⁴ Véase Anexo 4.

⁹⁵ Véase Anexo 4.

⁹⁶ SOMAVILLA HERRERA, D.: *Recursos didácticos en el entorno: el municipio de Santillana del Mar*, Santander, Universidad de Cantabria, 2016, p. 30.

⁹⁷ Véase Anexo 4.

La actividad está compuesta por un máximo de 50 tuits y 6 fotografías por grupo escolar. Igualmente, durante la visita a la exposición, el museo propone un reto que resolver llamado Altamira Quiz, para resolver cada reto, los alumnos deben ser observadores, y relacionar entre sí los contenidos de la exposición con imaginación⁹⁸. Actualmente este taller ya no se oferta por la falta de acogida por parte de los maestros, principalmente. Otro recurso didáctico es el blog llamado “El País de Altamira”⁹⁹. Nace para la comunidad escolar y lo forman todas aquellas personas interesadas en Altamira como lugar habitado que fue el inicio de nuestra Historia, y en Altamira como lugar del presente, un museo dedicado a explorar nuestra memoria. En el blog se recorre el país de Altamira de hace 2000 años y abre una ventana al museo actual. En él, se comparten las historias posibles que hoy podemos reconstruir a partir de las investigaciones más recientes. Colaboran maestros, profesores y educadores que elijan enseñar y aprender con el patrimonio cultural de Altamira¹⁰⁰.

4.3.2. Los talleres

No obstante, el punto fuerte del museo en cuanto a actividades didácticas se refiere, son los talleres. A partir de los objetos que se conservan del Paleolítico superior podemos conocer a las personas que lo idearon, diseñaron, fabricaron y usaron. Mas allá de que construyeron y para que los usaron, en estos objetos vemos personas meticulosas y pacientes, personas con un gusto exquisito en la fabricación y decoración de algunos objetos, vemos personas muy eficaces y de una inteligencia práctica. Los talleres para escolares son la oportunidad de experimentar algunas de las tareas cotidianas de los habitantes de Altamira, y comprobar la efectividad de algunos de los inventos de la época.

El Museo de Altamira no solo ofrece talleres para escolares, sino que también propone espacios y experiencias que impliquen a la familia como pequeño grupo, en los que no se contempla la posibilidad de los adultos como meros cuidadores. Las familias encuentran en los Talleres una vivencia divertida, que motiva a los niños y sorprende a los adultos. Por ello, los Talleres para familias son una oportunidad para el museo de explorar otras miradas hacia el arte de Altamira después de visitar la exposición. Los participantes recrean y reinventan los bisontes de Altamira con pigmentos paleolíticos o con materiales cotidianos actuales, creados con sus manos o utilizando la luz y la tecnología. El resultado

⁹⁸ Programa para escolares “Altamira para escolares. 2015-2016”. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira. MECD, p. 14.

⁹⁹ El País de Altamira. Consulta: 15 sep. 2018. <http://www.elpaisdealtamira.es/>

¹⁰⁰ Programa para escolares “Altamira para escolares. 2015-2016”. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira. MECD, p. 15.

será siempre la suma de las aportaciones de todos los miembros de la familia, apoyados por un monitor especializado. Las creaciones de las familias con expuestas cada verano en los espacios públicos del museo, tanto en el interior como en el exterior del edificio, como en las redes sociales, compartiendo con el mundo las propuestas, interpretaciones e ideas de los visitantes. Para las familias el componente lúdico es tan importante como aprender y descubrir en el museo. Las familias agradecen encontrar un espacio confortable para el descanso, y en el museo de Altamira se opta por crear un espacio nuevo para toda la familia, una pausa en el recorrido cultural, para reposar lo aprendido. La Museoteca¹⁰¹ es el espacio creado solo para familias con niños, es una palabra creada para delimitar el espacio y la acción de “musear” en familia, con actividades y propuestas para aprender los pequeños con los mayores. Los juegos y lecturas provocan la interacción del grupo familiar, la conservación y la colaboración. Son actividades autónomas, con un funcionamiento intuitivo porque se utiliza formatos conocidos¹⁰².

- El taller “Todos iguales, todos diferentes”¹⁰³, es para Educación Infantil. En la época en la que vivíamos en cuevas formábamos grupos de personas bien organizados y bien equipados, que cazábamos y recolectábamos en nuestro entorno natural para procurarnos alimento, abrigo y todo aquello que necesitábamos cada día. En el inicio de nuestra Historia todos y cada uno de los miembros de cada grupo, niños y mayores, hombres y mujeres, eran importantes para la supervivencia y calidad de vida. Nos atribuimos las tareas cotidianas en función de nuestras habilidades y capacidades personales, aunque todos sabríamos hacer un poco de todo. Este taller sobre la vida en campamentos prehistóricos se crea un pequeño juego de rol en el que cada uno recrea de forma lúdica los trabajos que se desempeñan en la prehistoria. De esta forma se crea una verdadera conciencia de grupo y se aprende que todos jugamos un papel importante dentro de él¹⁰⁴. El objetivo es montar un campamento de los tiempos de Altamira, repartiéndose las tareas cotidianas de los cazadores-recolectores y crear historias para recordar esta experiencia. Sus objetivos son conocer la vida en el inicio de nuestra Historia, durante el Paleolítico superior, cuando éramos cazadores-recolectores, conocer la vida nómada y la organización en grupos igualitarios, integrarse en la naturaleza,

¹⁰¹ Durante el año 2011 participaron en la Museoteca más de 2300 familias (unas 8000 personas).

¹⁰² LASHERAS, J.A., MARTÍNEZ, A: “Museos para la sociedad: Altamira y su museo”, en CASTILLO, A. (ed.), *Actas del I Congreso Internacional de buenas prácticas en Patrimonio Mundial: Arqueología. (Mahón, Menorca, 18-21 de abril de 2012)*, Madrid, Editorial Complutense, 2012, pp. 626-627.

¹⁰³ Véase Anexos 2,3,4,5.

¹⁰⁴ SOMAVILLA HERRERA, D.: *Recursos didácticos en el entorno: el municipio de Santillana del Mar*, Santander, Universidad de Cantabria, 2016, p. 30.

aprovechando los recursos naturales de forma responsable y conocer los útiles usados en las tareas cotidianas. La experiencia es muy variada, se trata de un juego simbólico donde se aprende a pescar con arpón, cazar con azagayas, recolectar frutos y vegetales y a fabricar los útiles necesarios para las tareas. Además, también es una narración oral y permite experimentar con materiales originales. La actividad se realiza en el aula de talleres de al que dispone el museo.

- Para Educación Primaria (1º a 4º curso) el Museo ofrece un taller que no tiene título¹⁰⁵. En este taller de arte rupestre los alumnos conocen distintas muestras de arte prehistórico como el que se encuentra en la propia Cueva de Altamira, y aprender a interpretar los diferentes símbolos con su significado. Además de eso, se da también una oportunidad a los alumnos de crear sus propios ejemplos¹⁰⁶. El arte de las cavernas es una expresión cultural asociada a nuestra primera forma de vida, cuando éramos cazadores-recolectores. Actualmente no conocemos las palabras o discursos que acompañaron a estas imágenes en la Prehistoria y que las explicarían o les darían sentido para nosotros. En el inicio de nuestra Historia nos expresamos mediante imágenes formadas por los elementos básicos de configuración visual a lo largo de toda la historia del arte: líneas, puntos, manchas, trazos. La cueva de Altamira conserva la manifestación más espectacular del primer arte. Los bisontes rojos y negros forman un conjunto de imágenes de gran calidad técnica y plástica. La cueva reúne todas las figuras habituales del arte paleolítico, que, además, están representadas utilizando una variedad de recursos expresivos; se tratan de bisontes, caballos, ciervos, cabras, manos y signos, pintados o grabados, con todos los detalles o con pocos trazos. El taller consiste en la creación plástica usando los elementos básicos de configuración visual como puntos, líneas, formas, texturas y colores. Se hace una lectura e interpretación de imágenes de arte contemporáneo y de arte rupestre prehistórico. Se realiza en el aula de talleres.

Para Educación Secundaria y adultos se ofertan tres talleres distintos:

- El primero de ellos se titula “Museo habitado”¹⁰⁷. La arquitectura forma parte de nuestra vida, tanto si vivimos en el entorno urbano o en el rural. La arquitectura conforma nuestro entorno habitado, es una expresión cultural de la sociedad en la que vivimos, y

¹⁰⁵ Véase Anexos 3,4,5.

¹⁰⁶ SOMAVILLA HERRERA, D.: *Recursos didácticos en el entorno: el municipio de Santillana del Mar*, Santander, Universidad de Cantabria, 2016, p. 30.

¹⁰⁷ Véase Anexo 4.

expresa nuestra forma de entender la vida en comunidad. Los museos son lugares de aprendizaje a lo largo de nuestras vidas desde la edad escolar. Son también edificios emblemáticos, que expresan identidad, prestigio, tradición y modernidad. Los museos que albergan bienes culturales estatales son, además, bien de interés cultural (BIC), edificios con la máxima protección jurídica. Para el Museo de Altamira, que gestiona la cueva de Altamira Patrimonio Mundial, se eligió un edificio que tiene un valor arquitectónico en sí mismo¹⁰⁸. En este taller se propiciará el desarrollo de capacidades como la observación activa, la participación crítica y aprender mediante el conocimiento, la experimentación, la cooperación y el juego creativo. En el taller se plantean varios interrogantes como la función de los edificios que habitamos, los museos actuales, como son y sus funciones, así como los museos espectáculo y los museos integrados en el paisaje y el propio Museo de Altamira (sus elementos arquitectónicos y los materiales, las características estéticas y plásticas, los espacios y sus funciones y su vinculación con el entorno). Los objetivos que se buscan con este taller son reflexionar sobre el entorno arquitectónico en el que habitamos, aprender a mirar y comprender los edificios contemporáneos e identificar los elementos arquitectónicos y las características plásticas que caracterizan al Museo de Altamira.

- El segundo de los talleres se denomina “Un mundo más humano”¹⁰⁹. Es un taller sobre la obtención de fuego en la Prehistoria; se realiza una demostración de otro de los elementos más importantes para la vida del hombre prehistórico: el descubrimiento del fuego. Se conocen los diferentes materiales y técnicas utilizadas para su obtención, y se relata su importancia tanto para la supervivencia como para la vida social, ya que el fuego fue el elemento en torno al cual los primeros grupos se unían¹¹⁰. En torno a los hogares en las entradas de las cuevas se desarrolló buena parte de la vida cotidiana de los grupos de cazadores-recolectores del Paleolítico superior. Reunidos al calor del hogar, con sus relatos los mayores rememorarían viejas historias, hazañas y también anécdotas divertidas, las historias han construido memoria e identidad de los pueblos. El entorno de las hogueras fueron también un lugar de trabajo. La observación, la experimentación y la innovación permitieron explorar las posibilidades del uso del fuego y la mejora de las condiciones de vida. En este taller se explica el fuego como factor socializador, las funciones y utilidades

¹⁰⁸ FATÁS, P: “La comunicación desde el Museo de Altamira”, en *La comunicación en la gestión cultural*, Vitoria-Gasteiz, Grupo Xabide, 2007, p. 195.

¹⁰⁹ Véase Anexos 1,2,3,4,5.

¹¹⁰ SOMAVILLA HERRERA, D.: *Recursos didácticos en el entorno: el municipio de Santillana del Mar*, Santander, Universidad de Cantabria, 2016, p. 30.

del fuego controlado en los tiempos de Altamira y como se aplicaba el fuego en la fabricación de herramientas y en la preparación de alimentos, y como servía como lámpara para las cavernas. El taller consiste en la construcción de una hoguera, experimentando la obtención del fuego mediante diferentes técnicas: por frotación de madera y por percusión de piedras. También se realiza la fabricación de una lamparilla como las que iluminaban a los habitantes de la cueva de Altamira. Se realiza en un espacio exterior de talleres.

- El último de los talleres se llama “¿Cazas o recolectas?”¹¹¹. En este taller se explica cómo los seres humanos comenzaron a formar grupos y a desempeñar distintas tareas para garantizar la supervivencia de todos. El hecho de que cada miembro del grupo se encargue de una función o recoja determinados recursos hace que todos sean parte importante del grupo. En este taller se vive la experiencia de fabricar utensilios de caza, y se simula un reparto de tareas entre un grupo para conocer los distintos recursos que cada uno debe obtener¹¹². Al principio de todo, vivíamos integrados en los ciclos de la Naturaleza. Conocíamos muy bien los recursos naturales que nos rodeaban, siendo necesariamente muy buenos observadores, seleccionándolos y haciendo un uso inteligente de ellos para satisfacer todas nuestras necesidades. Como grupos de personas que vivíamos de los que cazábamos y recolectábamos, formábamos comunidades cohesionadas y solidarias, en la que todos los miembros eran importantes para asegurar la supervivencia y para mantener una calidad de vida de la comunidad. El taller se basa en explicar nuestra primera forma de vida como cazadores-recolectores, el aprovechamiento selectivo e intenso de los recursos naturales, la caza como elemento condicionante de una forma de vida y la alimentación basada en la recolección de recursos naturales. En el taller se fabrica una azagaya, un instrumento de caza que mejoró su efectividad con la incorporación del propulsor, se realizan lanzamiento de azagaya para cazar un bisonte, y se selecciona y recolecta recursos naturales. Se trata de un trabajo colaborativo. Se realiza en el espacio exterior del museo¹¹³.

Como resultado de estas experiencias se puede decir que ha habido un progreso ya que se ha comenzado a sumar a los usuarios, que se han convertido en agentes generadores desde el museo, también se ha aprendido de otras formas de trabajar y conocer mejor la exposición porque se han ido agregando nuevas miradas, ha crecido el propio museo, el

¹¹¹ Véase Anexos 1,2,3,4,5.

¹¹² SOMAVILLA HERRERA, D.: *Recursos didácticos en el entorno: el municipio de Santillana del Mar*, Santander, Universidad de Cantabria, 2016, p. 29.

¹¹³ Programa para escolares “Altamira para escolares. 2015-2016”. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira. MECD, pp. 17-21.

Departamento de Públicos integra también acciones para la Educación, y no solo para la Comunicación, se ha aprendido que la finalidad divulgativa de la exposición permanente del uso, destinada a públicos diversos en su tiempo de ocio, puede ser compatible con un uso didáctico de este espacio por el público escolar. Para que esto posible se ha creado nuevos recursos en los últimos años a disposición de los educadores, maestros y profesores, como son los recursos didácticos, además de comenzar a trabajar con otros públicos específicos¹¹⁴.

¹¹⁴ MARTÍNEZ, A., TRIMALLEZ, A.: "Museo de Altamira. ¿Museo para todos?", en *Museos para la participación: actas de las 15 Jornadas de Departamentos de Educación y Acción Cultural*, Museo de Bellas Artes da Coruña, 2009, pp. 297.

5. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se ha llevado a cabo un estudio sobre la didáctica en el museo, su origen, evolución y utilidad. El primer aspecto que destacar es como la aparición de los departamentos educativos en los años setenta y ochenta del siglo pasado inicia una nueva etapa en los museos. Surge como un nuevo departamento que cada vez va teniendo más y más competencias; no se trata solo de transmitir una información de carácter científico o artístico, sino que su meta consiste en animar a la participación y estimular la creatividad del visitante. Además, deben tener una gran afinidad con lo demás departamentos del museo, y estos departamentos deben estar integrados completamente dentro de la estructura del museo. En España, una vez delimitadas las funciones de los museos y partiendo de la su finalidad de información, educación y difusión como principales objetivos de los museos, surgen los Departamentos de Acción y Difusión Cultural con el fin de facilitar la labor pedagógica y de difusión de los museos. Estos departamentos nacen como una necesidad de poner el museo en relación con el público fortaleciendo su papel educativo y formando parte de la educación regular. En relación con esto, es importante señalar las transformaciones educativas que se realizaron a finales de la década de los setenta del siglo pasado, las cuales animaron la llegada masiva de alumnos a los museos, lo que generó que los museos desarrollaran unos mecanismos para garantizar una correcta relación con este público, dando lugar a los auténticos Departamentos Educativos. Tras ello, estos departamentos van evolucionando hasta adquirir el nombre actual de Departamentos de Educación y Acción Cultural (DEAC) y se comienzan a realizar Jornadas de Difusión en los cuales los museos pueden dialogar y debatir las acciones didácticas, lo que da un mayor impulso a estos departamentos.

Como se ha visto, la didáctica se ocupa de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, definiendo los pasos a seguir para que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados. Por tanto, un museo con características didácticas tiene como objeto principal la concepción, diseño y ejecución de exposiciones ateniendo principalmente a los principios didácticos, ya que es importante entender que los museos y centros de interpretación son lugares no formales de enseñanza-aprendizaje y de comunicación, donde lo importante es que el visitante entienda, aprenda, interprete o se emocione a partir de los objetos o de los montajes mostrados. Este es el auténtico valor de la didáctica. La necesidad de facilitar la comprensión de los artefactos expuestos originó una revolución museográfica en la que todavía estamos inmersos; en la actualidad se siguen

creando y mejorando las actividades con el objetivo de no solo hacer llegar al público la información de una manera más accesible y comprensible, sino también de llegar a un público cada vez mayor. Este es el principal objetivo por el cual la nueva museografía se planteó en clave didáctica.

Otro aspecto que se ha explicado y analizado son los fundamentos de la didáctica en el museo; estos son importantes ya que cada ámbito tiene unas características diferentes que hay que desarrollar para que la función didáctica sea llevada a cabo. En primer lugar, hay que tener en cuenta al público, la que hay que dirigirse con mensajes diferenciados, no todos los públicos son iguales, por lo que hay que dirigirse a cada segmento del público de forma diferente. Por otro lado, la exposición también hay que tenerla en cuenta, en este caso los recursos que puedan utilizar en la actividad docente son el aspecto más importante; estos recursos constituyen el variado conjunto de medios, instrumentos, materiales y estrategias de enseñanza-aprendizaje, es preferible utilizarlos de forma variada y combinarlos. Por último, el personal del museo también debe enfocar de manera didáctica su trabajo, de esta manera se conseguirá que los educadores muestren entusiasmo a la hora de explicar y comentar los diferentes contenidos, lo que se traduce en que los visitantes y usuarios tengan más deseo de conocimiento. Además, es muy importante que la relación entre educadores y visitantes se trate de un diálogo y no de un discurso. Desde un punto de vista educativo, hoy no se puede negar el importante papel que juegan los museos como entornos de aprendizaje. No hay duda de que la función educativa se ha introducido, al menos en el plano teórico, en la mayoría de las concepciones actuales relativas a la institución museística. Sin embargo, en el plano práctico, existen realidades muy desiguales: museos en cuya misión y tarea diaria desarrollan un destacado papel didáctico, permitiendo una mejor comprensión de los mensajes expositivos; museos que han implementado de forma incompleta su capacidad educativa, y museos donde la acción didáctica está ausente.

Respecto a las actividades didácticas, se ha observado que estas no solo lo forman los diferentes talleres, sino que, por el contrario, las actividades se manifiestan en un abanico de opciones como son las visitas, los itinerarios o recorridos temáticos y otro tipo de actividades. En este sentido los museos buscan cada vez más y mejores actividades para lograr atraer a todo tipo de público. También cabe mencionar la importancia del Proyecto Educativo del Museo (PEM); un proyecto que permita incorporar las concepciones que el museo posea respecto a la acción didáctica, donde se podría integrar los distintos aspectos

tales como actividades, recursos, personal, etc. Pocos museos disponen de este tipo de proyectos y considero que sería algo muy útil incorporarlo a su dinámica museográfica.

Finalmente, en la última parte del trabajo se orienta todos estos aspectos al Museo de Altamira. Desde su creación se ha visto que buscaba diferentes maneras de acercarse a los visitantes, y siempre ha sido un reclamo turístico de gran valor, pero es con la apertura de la nueva sede del museo en año 2001, cuando se comenzó a tener más en cuenta los aspectos didácticos, desde el Ministerio de Educación se comenzó a enviar fondos y recursos a los museos estatales para fomentar estas actividades y promover un programa de didáctica estable en los museos, sin embargo, con la crisis económica se realizaron varios recortes en materia de educación, y en el ámbito museístico lo primero que se resintió fueron las actividades didácticas. A pesar de ello, el Museo de Altamira, al contrario que otros museos del país, no dejó en ningún momento de cesar las actividades. Se tuvo que limitar a fechas señaladas y a actividades limitadas, pero se consiguió que estas prácticas no desaparecieran. A partir de ese momento este trabajo se encomienda a empresas privadas que serían las encargadas de realizar los proyectos de actividades y proporcionar los recursos y educadores necesarios para que fueran llevadas a cabo las actividades. Considero que el aspecto más importante fue elaborar un sistema didáctico interdisciplinar, es esencial que un museo colabore con educadores, maestros y profesores en elaborar el programa didáctico, ya que al final son estos los que demandan este tipo actividades, por lo que creo que fue un gran acierto por parte del museo contar con la colaboración de diferentes ámbitos profesionales, con el objetivo de enriquecer el programa destinado no solo a la comunidad escolar, sino también a los adultos y a las familias. Este es el segundo elemento que destacar; el museo ofrece actividades a todo tipo de públicos, desde los más pequeños hasta los mayores. Por otro lado, las actividades didácticas son de una gran variedad y no solo se limitan al tema Prehistórico, sino que ofrecen otro tipo de talleres relacionados con el arte o con la arquitectura, lo que permite ampliar la variedad de conocimientos que los usuarios puedan aprender. Por último, señalar que los talleres son las actividades más conocidos y las que tienen mayor demanda, y por eso están en continua renovación y modificación para ofrecer siempre las más idóneas, las que los usuarios prefieren; pero además ofertan también guías y recorridos temáticos que pueden ser autoguiadas, por lo que los maestros y profesores puedan preparar su visita al museo con la clase con anterioridad.

Como conclusión final se puede afirmar que el Museo de Altamira posee una rica y variada oferta de actividades para todo tipo de públicos, y que además utilizan diversos

recursos para hacer llegar la información, quizás estos recursos puedan actualizarse con el paso del tiempo; las nuevas tecnologías están cada vez más presentes en nuestra vida diaria y algunas como la realidad virtual o la tecnología 3D podría aportar al museo otra forma de hacer llegar su discurso, es cierto que son tecnologías que hoy en día no están al alcance de muchas instituciones, pero creo que el futuro de las actividades podrían ir en esa dirección. De todos modos, las actividades didácticas que propone el museo, basadas en la interdisciplinariedad, la variedad y la continua renovación, son idóneas para complementar el discurso de la exposición y que los usuarios puedan aprender de una manera participativa.

6. ANEXOS

En los folletos se observa la evolución y el cambio de las actividades en los últimos años, y se aprecia claramente las actividades generales y las que el museo va modificando.

1. Anexo 1



MUSEO DE ALTAMIRA

PARA ESCOLARES

del 1 de octubre de 2009 al 23 de junio de 2010

MUSEO DE ALTAMIRA
Auda, San de Sautuola, s/n.
39330 Santillana del Mar, Cantabria.
Reservación: Tel: 942 81 81 02 Fax: 942 81 88 36
reserva.mt@mtm.es

HORARIO DEL MUSEO:
De noviembre a abril: 9:30 h a 18:00 horas de martes a sábado.
De mayo a octubre: 9:30 h a 20:00 horas de martes a sábado.
Contingido y horarios de 9:30 h a 12:00 horas.
Cerrado los lunes y los días 1 y 6 de enero, 1 de mayo, 24, 25 y 26 de diciembre.

Precio de entrada al museo 2 € por persona. Entrada gratuita para menores de 18 años, estudiantes y profesores acreditados.
Gratuito para todos los niños los sábados desde las 14:30 h y los domingos.

VISITA al MUSEO DE ALTAMIRA

La visita de grupos escolares debe ser concertada con antelación a través del Departamento de Reservas enviando el **impreso de solicitud de reserva de grupos**.

En la visita a la **EXPOSICIÓN** conoceremos la vida en tiempos de Altamira. Los objetos arqueológicos conservados recobran su valor en películas, escenografías y diálogos animados que muestran sus usos y su forma de fabricación.

Para la visita de grupos queda por los profesores la presentación según los recorridos temáticos disponibles en www.museodealtamira.es.

En la **NEOCUEVA** recreamos un lugar del Paleolítico. Altamira hace 15.000 años. Para la visita de grupos queda por los profesores encontrar propuestas de juegos en www.museodealtamira.es PARA ESCOLARES.

La visita queda coordinada por un guía del museo quien se adaptará expresamente en la selección de reserva de visita de grupos.

Visitas-taller

Recomendamos guías por la exposición del museo para aprender sobre la vida en tiempos de Altamira.

- MENUDA BANDA DE PALEOLÍTICOS.** Ed. Infantil. Los marcos. Exploramos el cue de Altamira y lo hacemos en nuestro cueva.
- CON MUCHO ARTE.** Ed. Primaria primer y segundo ciclo. Los marcos. Conocemos el arte de las cavernas y experimentamos las técnicas de los primeros artistas.
- RICO, RICO.** Ed. Primaria (segundo ciclo). Los viernes. Jugando en equipo aprendemos sobre la dieta de los cazadores del Paleolítico.
- PREHISTORIA DE CINE.** Ed. Primaria. Los jueves. En Altamira nos recreamos de muchos tópicos sobre la Prehistoria.

Itinerarios didácticos

Para convertir la visita al museo en una experiencia educativa el Museo de Altamira propone a los profesores y maestros recorrer la exposición "Los tiempos de Altamira" siguiendo los **itinerarios didácticos**.

- DESTINO ALTAMIRA.** Ed. Infantil. La vida en la cueva de Altamira.
- ALTAMIRA. UN LUGAR DEL PALEOLÍTICO.** Ed. Primaria (primer ciclo). Altamira, mucho más que una cueva.
- UN REGALO DESDE LAS AGUAS.** Ed. Primaria (segundo ciclo). Todo lo necesario para confeccionar un adorno al adorno.
- LOS TIEMPOS DE ALTAMIRA. E.Y.O.** Siguiendo la pista a los habitantes de Altamira.
- DIME QUÉ TE LLEVAS A LA TUMBA Y TE DIRÉ QUÉN FUE.** E.Y.O. ¿Qué podemos saber de las personas del Paleolítico a partir de su ajuar funerario?

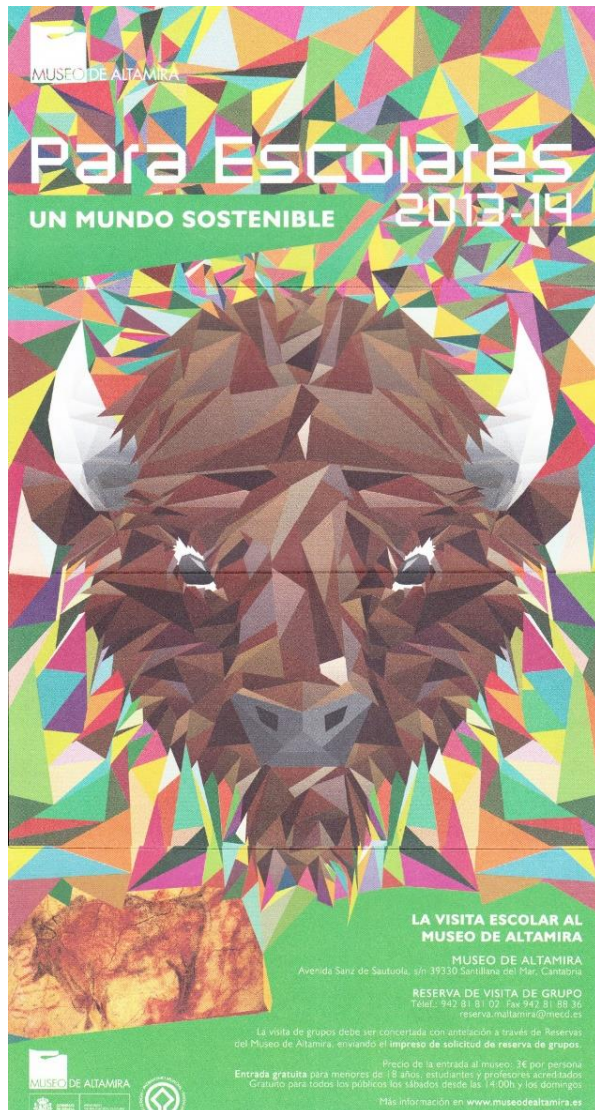
Talleres de prehistoria

- CAZADORES DE CIEVOS.** Practicaremos el lanzamiento de zarzaga con propulsión, el gran invento del Paleolítico.
- ENTORNO AL FUEGO. EL FUEGO.** Observaremos el fuego como lo hicieron los habitantes de la cueva.
- GRAFFITI DE LAS CAVERNAS.** Experimentaremos una de las técnicas del arte de Altamira: el graffiti.
- CAJA DE HERRAMIENTAS.** Descubriremos que en la variedad de herramientas del Paleolítico cada forma tenía su función.

Los talleres se celebran a las 10:00 h, en caso de lluvia se trasladan a las 14:30 h. Los grupos escolares participarán en los talleres de forma gratuita por un profesor.

Museo de Altamira para escolares 2009-2010. Folleto proporcionado por el Museo de Altamira.

2. Anexo 2



Museo de Altamira para escolares 2013-14. Folleto proporcionado por el Museo de Altamira.

3. Anexo 3



**ALTAMIRA
PARA
ESCOLARES
2014-2015**

LA VISITA ESCOLAR AL MUSEO DE ALTAMIRA

Museo de Altamira
Reserva previa necesaria; más información en www.museodealtamira.es, sección PROFESORES
Entrada gratuita para grupos escolares
Teléfono: 942 81 81 02
Correo electrónico: reserva.altamira@inecra.es
Avenida Sanz de Sautuola, s/n - 39330
Santillana del Mar - Cantabria

MUSEO DE ALTAMIRA

RECURSOS PARA APRENDER EN EL MUSEO DE ALTAMIRA

Visita a la exposición	Talleres
Con Itinerarios Didácticos	Blog www.elpaisdealtamira.es
Visita guiada a la exposición	Narradores de historias
Con Recorridos Temáticos	
Visita a su medida - Disponibles en la web	

PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Visita guiada a la Neocueva	Talleres
Visitas a la exposición	Todos iguales, todos diferentes Octubre 2014 a Febrero 2015: martes y miércoles Marzo a Junio 2015: martes a viernes
Con Itinerarios Didácticos	
Destino Altamira	
Visita guiada a la exposición	Narradores de historias El soplador de marcos
Con Recorridos Temáticos	
Visita a su medida - Disponibles en la web	

PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

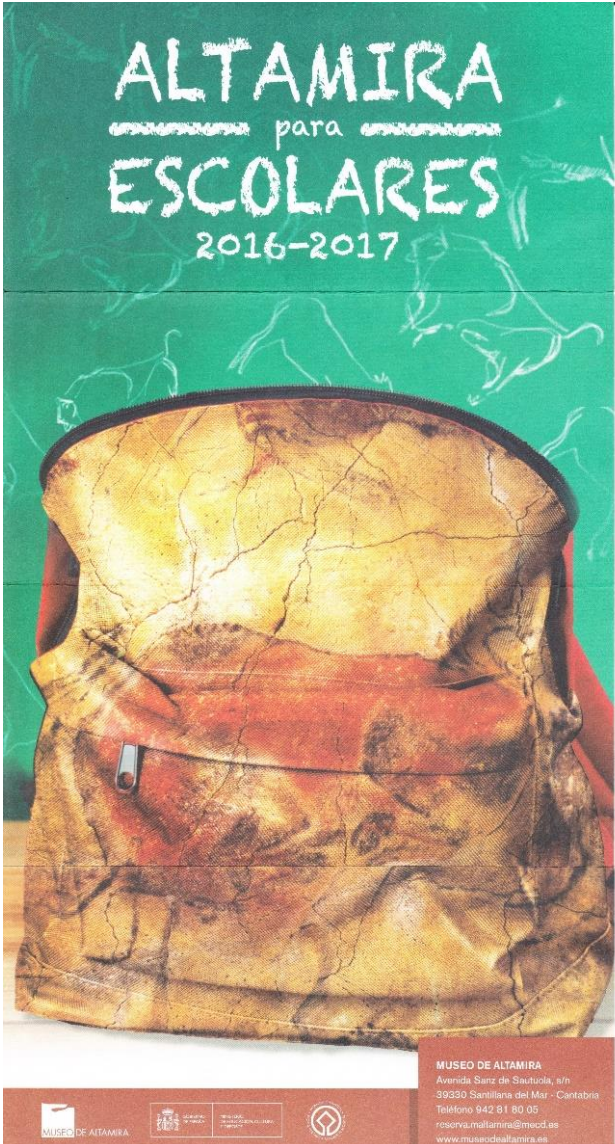
Visita guiada a la Neocueva	Talleres
Visitas a la exposición	Sin título 3º y 4º cursos Octubre 2014 a Febrero 2015: martes y miércoles Marzo a Junio 2015: martes a viernes
Con Itinerarios Didácticos	TBO Jones en Altamira 3º y 4º cursos Octubre 2014 a Febrero 2015: martes y miércoles Marzo a Junio 2015: martes a viernes
Altamira, un lugar del Paleolítico Veo, veo en la cueva de Altamira Un regalo desde las aguas Prehistorias posibles en el museo Planeta humano	Narradores de historias La planta que toda la cura Un mundo sin caminos
Visita guiada a la exposición 3º y 4º cursos	
Con Recorridos Temáticos	
Visita a su medida - Disponibles en la web	

PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA Y E.P.A.

Visita guiada a la Neocueva	Talleres
Visitas a la exposición	Arte único, arte seriado Octubre 2014 a Febrero 2015: jueves y viernes
Con Itinerarios Didácticos	Ideas viajeras Marzo a Junio 2015: martes a viernes
Los Tiempos de Altamira - ESO Dime qué te llevas a la tumba y te diré quién eres - E.P.A.	¿Cazas o recolectas? Marzo a Junio 2015: martes a viernes
Visita guiada a la exposición (sector IV) El Primer Arte - Bachillerato	Un mundo más humano Marzo a Junio 2015: martes a viernes
Con Recorridos Temáticos	Narradores de historias Altamira tweet
Visita a su medida - Disponibles en la web	

Altamira para escolares 2014-2015. Folleto proporcionado por el Museo de Altamira.

4. Anexo 4



ALTAMIRA
para
ESCOLARES
2016-2017

MUSEO DE ALTAMIRA
Avenida Sanz de Sautuola, s/n
39330 Santillana del Mar - Cantabria
Teléfono 942 81 80 05
reservamallamira@mecd.es
www.museodealtamira.es

LA VISITA ESCOLAR
AL MUSEO DE ALTAMIRA

Entrada gratuita para grupos escolares.
Reserva previa necesaria a mediante formulario de solicitud de reserva de grupo escolar en:
http://museodealtamira.mecd.es/Usuarios/como_reservar_la_visita.html
Más información
<http://museodealtamira.mecd.es/Usuarios/profesores.html>

RECURSOS PARA APRENDER
EN EL MUSEO DE ALTAMIRA

Visita a la exposición con:
Recorridos temáticos: visitas a su medida en:
http://museodealtamira.mecd.es/Usuarios/recorridos_tematicos.html
Itinerarios didácticos en:
http://museodealtamira.mecd.es/Usuarios/itinerarios_didacticos.html
Visitas guiadas
Talleres
Tropes soplados al día en horario de mañana, 20 personas por sesión
Narradores de historias
Blog: www.cipalealtamira.es

para
EDUCACIÓN INFANTIL

VISITA A LA EXPOSICIÓN
Visita guiada a la Neocueva
Visita guiada a la exposición
Visita a la exposición con itinerarios didácticos:
DESTINO ALTAMIRA
Visita a la exposición con recorridos temáticos

TALLERES
TODOS IGUALES, TODOS DIFERENTES
Octubre a Febrero
Martes y miércoles
Marzo a Junio
Martes a viernes

NARRADORES DE HISTORIAS
LA PLANTA QUE TODO LO CURA

para
EDUCACIÓN PRIMARIA

VISITA A LA EXPOSICIÓN
Visita guiada a la Neocueva
Visita guiada a la exposición: 1º y 2º curso
Visita a la exposición con itinerarios didácticos:
Itinerario ALTAMIRA, UN LUGAR DEL PALEOLÍTICO (1º a 3º curso)
Itinerario VEO, VEO EN LA CUEVA DE ALTAMIRA (1º a 3º curso)
Itinerario UN REGALO DESDE LAS AGUAS (3º a 4º curso)
Itinerario PREHISTORIAS POSIBLES EN EL MUSEO (3º a 6º curso)
Itinerario PLANETA HUMANO (5º y 6º curso)
Visita a la exposición con recorridos temáticos

TALLERES
SIN TÍTULO, 1º a 3º curso
PALABRAS OLVIDADAS, 4º a 6º curso
Octubre a Febrero
Martes y miércoles
Marzo a Junio
Martes a viernes

NARRADORES DE HISTORIAS
UN MUNDO SIN CAMINOS

para
EDUCACIÓN SECUNDARIA E.P.A.

VISITA A LA EXPOSICIÓN
Visita guiada a la Neocueva
Visita guiada a la exposición (sector IV) EL PRIMER ARTE. Bachillerato
Visita a la exposición con itinerarios didácticos:
LOS TIEMPOS DE ALTAMIRA, E.S.O.
Visita a la exposición con recorridos temáticos

TALLERES
MUSEO HABITADO
¿CAZAS O RECOLECTAS?
UN MUNDO MÁS HUMANO
DE MINERAL, COLOR
Octubre a Febrero
Jueves y viernes
Marzo a Junio
Martes a viernes

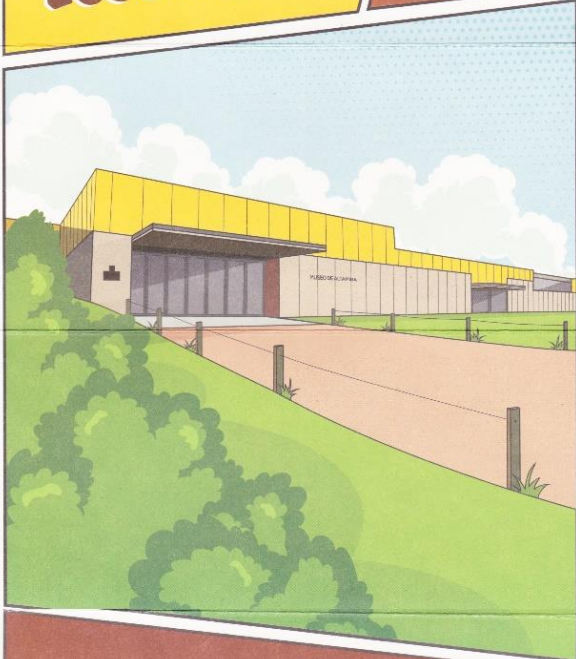
NARRADORES DE HISTORIAS
ALTAMIRA TWEET

Altamira para escolares 2016-17. Folleto proporcionado por el Museo de Altamira.

5. Anexo 5

ALTAMIRA PARA ESCOLARES



2017-2018



MUSEO DE ALTAMIRA

Avenida Sanz de Sautuola, s/n
39330 Santillana del Mar Cantabria

Teléfono 942 81 81 02
Email reserva.maltamira@mecd.es
www.museodealtamira.es

LA VISITA ESCOLAR AL MUSEO DE ALTAMIRA

- ▶ **Entrada gratuita** para grupos escolares.
- ▶ **Reserva previa** necesaria enviando el formulario de solicitud de reserva de grupo escolar al **servicio de reservas del museo** con al menos quince días de antelación.
- ▶ **Reserva de visita** a través de la web www.museodealtamira.es en ALTAMIRA PARA ESCOLARES. Información en ☎ +34 942 81 81 02 y reserva.maltamira@mecd.es

RECURSOS PARA APRENDER EN EL MUSEO DE ALTAMIRA

▶ **Visita a la exposición**

- Itinerarios Didácticos
- Visitas guiadas
- Recorridos Temáticos (Visita a su medida)

▶ **Talleres**

▶ **Narradores de historias**

▶ **Blog:** www.elpaisdealtamira.es

PARA EDUCACIÓN INFANTIL

▶ **Visita a la exposición**

- Visita guiada a la Neocueva
- Visita guiada a la exposición
- Visita a la exposición con el itinerario didáctico **Destino Altamira**
- Visita a la exposición con recorridos temáticos. Autoguiada.

▶ **Talleres:**

Octubre a Febrero: Martes y miércoles
Marzo a Junio: Martes a viernes

• Todos iguales, todos diferentes

▶ **Narradores de historias**

- La planta que todo lo cura

PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

▶ **Visita a la exposición**

- Visita guiada a la Neocueva
- Visita guiada a la exposición, 1º y 2º curso
- Visita a la exposición con itinerarios didácticos:
- **Itinerario Altamira, un lugar del Paleolítico**
1º a 3º curso
- **Itinerario Vea, veo en la cueva de Altamira**
1º a 3º curso
- **Itinerario Un regalo desde las aguas**
3º a 4º curso
- **Itinerario Prehistorias posibles en el museo**
3º a 6º curso
- **Itinerario Planeta humano**
5º y 6º curso
- Visita a la exposición con recorridos temáticos. Autoguiada.

▶ **Talleres**

Octubre a Febrero: Martes y miércoles
Marzo a Junio: Martes a viernes

• **Sin Título**
1º a 3º curso

• **Ideas Viajeras**
4º a 6º curso

▶ **Narradores de historias**

- Un mundo sin caminos

PARA EDUCACIÓN SECUNDARIA Y E.P.A.

▶ **Visita a la exposición**

- Visita guiada a la Neocueva
- Visita guiada a la exposición (sector IV) **El primer arte**
Bachillerato
- Visita a la exposición con itinerarios didácticos:
- **Itinerario Los Tiempos de Altamira**
E.S.O.
- **Itinerario Dime qué te llevas a la tumba y te diré quién eres**
E.P.A.
- Visita a la exposición con recorridos temáticos. Autoguiada.

▶ **Talleres**

Octubre a Febrero: Jueves y viernes

• **De mineral, color**
Marzo a Junio: Martes a viernes

• **Cazadores de ciervos**
• **Un mundo más humano**
• **De mineral, color**

▶ **Narradores de historias**

- Altamira Tweet

Altamira para escolares 2017-2018. Folleto proporcionado por el Museo de Altamira.

7. BIBLIOGRAFÍA

- BELLIDO BLANCO, A.: “Los últimos años de la didáctica del patrimonio en España”, en *Estudios del Patrimonio Cultural*, SERCAM, Servicios Culturales y Ambientales, S.C., nº 8, julio 2012.
- CALAF MASACHS, R.: *Didáctica del patrimonio, epistemología, metodología y estudio de casos*, Gijón, Trea, 2009.
- CARTER, G. (et al): *VII Jornadas de Departamentos de Educación y Acción Cultural de Museos*, Madrid, Dirección general de bellas artes y archivos, Dirección de los Museos Estatales, 1992.
- DOMÍNGUEZ ARRANZ, A., ANTOÑANZAS CRISTÓBAL, M.V.: *Formación y educación en museos: un diálogo a varias voces*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- ESTEPA GIMÉNEZ, J., DOMÍNGUEZ DOMÍNGUEZ, C., (et al): *Museo y Patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales*, Huelva, Universidad de Huelva, 2001.
- FATÁS, P.: “Estrategias de comunicación en Museos: el caso del Museo de Altamira”, en *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, 2004, nº 9.
- FATÁS, P.: “La comunicación desde el Museo de Altamira”, en *La comunicación en la gestión cultural*, Vitoria-Gasteiz, Grupo Xabide, 2007.
- FATÁS, P., LASHERAS, J.A.: “La cueva de Altamira y su museo”, en *Cuadernos de Arte rupestre*, nº 7, 2014.
- FONTAL MERILLAS, O.: “El patrimonio en la escuela: más allá del patrimonio como contenido curricular”, en FONTAL MERILLAS, O. (coord.), *La educación patrimonial. Del patrimonio a las personas*, Gijón, Trea, 2013.
- FONTAL MERILLAS, O.: *La educación patrimonial. Teoría y práctica en el aula, el museo e internet*, Gijón, Trea, 2003.
- HEIN, G.E.: “Evaluating Teaching and Learning in Museums”, en E. Hooper-Greenhill (edit.), *Museum: Media: Message*, London, Routledge, 1995.
- HERAS, C., FATÁS, P., LASHERAS, J.A.: “La cueva de Altamira y sus museos”, en *Boletín del Museo Arqueológico y Nacional*, (2017), nº 35.
- HERNÁNDEZ CARDONA, F. X. “Museografía didáctica”, en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005.
- HERNÁNDEZ CARDONA, F. X. et al: “Museografía didáctica en historia” en *Revista Iber*, Barcelona, Editorial Graó, nº 39, 2004.
- LASHERAS, J.A, HERAS, C., FATÁS, P.: “El nuevo Museo de Altamira”, en *Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia (SIARB)*, nº 16.

- LASHERAS, J.A., MARTÍNEZ, A.: “Museos para la sociedad: Altamira y su museo”, en CASTILLO, A. (ed.), *Actas del I Congreso Internacional de buenas prácticas en Patrimonio Mundial: Arqueología. (Mahón, Menorca, 18-21 de abril de 2012)*, Madrid, Editorial Complutense, 2012.
- MARANDINO, M.: “Sociological analysis of museum didactics: educational subjects and the dynamics of constitution of exhibition discourse”, en *Educ. Pesqui.*, São Paulo, Universidade de São Paulo, v. 41, nº 3, jul/set 2015.
- MARTÍNEZ, A., TRIMALLEZ, A.: “Museo de Altamira. ¿Museo para todos?”, en *Museos para la participación: actas de las 15 Jornadas de Departamentos de Educación y Acción Cultural*, Museo de Bellas Artes da Coruña, 2009.
- MONTENEGRO VALENZUELA, J.: *La utilización didáctica del Museo. Hacia una educación integral*, Zaragoza, Egido editorial, 2005.
- NUZZACI, A.: “General Education and Museum Education: Between Singularity and Plurality”, en *Revista Complutense de Educación*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, vol. 17, nº 1, 2006.
- PAGÈS, J.: “La didáctica de las Ciencias Sociales, el curriculum de historia y la formación del profesorado” en *Signos. Teoría y práctica de la educación*, nº 13, 1994.
- PASTOR HOMES, I.: “La pedagogía museística ante los retos de una sociedad en cambio. Fundamentos teórico-prácticos”, en *AABADOM (Asociación Asturiana de Bibliotecarios, Archiveros, Documentalistas y Museólogos)*, Enero-Junio 2002.
- PASTOR HOMES, M. I.: *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*, Barcelona, Ariel, 2004.
- PÉREZ GRANDE, M.V.: *Museo de Altamira. Análisis DAFO y una propuesta de actividad sobre paleodieta*, (Trabajo de Fin de Máster), Santander, Universidad de Cantabria, 2017.
- RODRÍGUEZ PARDO, I.: *El kit didáctico como recurso para enriquecer la experiencia de los visitantes en los recorridos guiados por los museos. Un estudio de caso en el Museo Nacional del Romanticismo*, (Trabajo Fin de Máster), Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2015.
- SANTACANA MESTRE J.: “Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico”, en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005.
- SANTACANA MESTRE, J., SALLÉS TENAS, N.: “En el umbral del milenio: de las teorías del déficit a las de la exclusión”, en SANTACANA MESTRE, J., LOPEZ BENITO, V. (coords.), *Educación, tecnología digital y patrimonio cultural. Para una educación inclusiva*, Gijón, Trea, 2014.

- SERRAT ANTOLÍ, N.: “Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación” en SANTACANA, J.; SERRAT, N. (coord.), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel, 2005.
- SOMAVILLA HERRERA, D.: *Recursos didácticos en el entorno: el municipio de Santillana del Mar*, Santander, Universidad de Cantabria, 2016.
- VALENZUELA ROMERO, V.: *Estudio de los departamentos de educación y acción cultural de los museos, centros de interpretación y centro de artes de Extremadura (2011-2014)*, (Tesis Doctoral), Extremadura, Universidad de Extremadura, 2017.